

---

La relación  
entre la  
*Beautiful  
Fighting Girl*  
y el *otaku*.

---

戦闘美少女とオタク  
の関係

---

Álvarez Barroso, Carlos  
4ºGEAO



## Índice

|   |    |
|---|----|
| <b>Resumen.</b> .....   | 3  |
| <b>Introducción.</b> .....  | 4  |
| El inalcanzable anime japonés.....  | 4  |
| El prisionero voluntario. ....  | 6  |
| Tamaki Saitō, la preocupación por una sociedad aislada. ....                  | 7  |
| <i>Beautiful Fighting Girl</i> , la reconfiguración del deseo masculino. .... | 8  |
| <b>Objetivos.</b> .....   | 10 |
| <b>Metodología.</b> .....   | 10 |
| <b>Marco Teórico.</b> .....   | 11 |
| Sigmund Freud y Jacques Lacan. ....   | 11 |
| Conceptos necesarios para comprender la clínica lacaniana. ....               | 12 |
| <i>Team Silent</i> y la aterradora repercusión de las pulsiones. ....         | 16 |
| Matices sobre la pulsión. ....  | 20 |
| La reconstrucción del Edipo. ....   | 22 |
| Reflexiones sobre la mujer en Lacan y la mascarada. ....                      | 24 |
| Simone y la mascarada. ....   | 26 |
| El amor lacaniano. ....   | 28 |
| <b>Marco Cultural.</b> .....  | 32 |
| Concepto de <i>otaku</i> . ....   | 32 |
| Henry Darger. ....  | 36 |
| La <i>Phallic Girl</i> y la <i>Beautiful Fighting Girl</i> . ....             | 40 |
| La <i>Phallic Girl</i> en Occidente. ....                                     | 47 |

|  |    |
|--|----|
| Animes relacionados con el concepto de BFG, desde 1960's hasta 1990's. ....                  | 48 |
| <b>Aplicación analítica del modelo.</b> .....  | 52 |
| <i>Puella Magi Madoka Magica</i> (2011) y la muerte de la <i>Beautiful Fighting Girl</i> . . | 52 |
| <i>Alien 9</i> (1998) y la angustia de la infancia. ....                                     | 54 |
| <i>NIER: Automata</i> (2017). Androides con neurosis humanas. ....                           | 56 |
| <i>Issho ni Training: Training with Hinako</i> (2009). Las barreras están rotas. ....        | 60 |
| <b>Conclusión.</b> .....   | 62 |
| ¿Por qué las <i>Beautiful Fighting Girls</i> ? .....   | 62 |
| El anime está muriendo. ....   | 63 |
| El pasado como prueba y un futuro de preservación.....                                       | 64 |
| <b>Bibliografía.</b> .....   | 65 |

## Resumen

Desde mediados de la década de los 60's hasta la actualidad, la figura de la *Beautiful Fighting Girl* ha debutado en una innumerable cantidad de manga/animes. Series como *Sailor Moon* (1992), *Cardcaptor Sakura* (1996) o películas de estudios Ghibli como *Nausicaä del Valle del Viento* (1984) o *La Princesa Mononoke* (1997) están protagonizadas por estos personajes. En el año 2000, Tamaki Saitō, psicólogo japonés, escribiría *Psychoanalysis of Beautiful Fighting Girl* con el objetivo de estructurar la relación del otaku (オタク) y esta representación ficticia basándose en la clínica lacaniana. Dieciocho años después de la publicación de su ensayo, el presente documento buscará actualizar sus aportaciones en la indagación de mostrar los entresijos de la mentalidad japonesa.

## Abstract

From the mid-60s to the present, the figure of the Beautiful Fighting Girl has debuted in an innumerable amount of manga/animes. Series such as *Sailor Moon* (1992), *Cardcaptor Sakura* (1996) or films by Studio Ghibli such as *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) or *Princess Mononoke* (1997) are starred by these characters. In the year 2000, Tamaki Saitō, a Japanese psychologist, wrote *Psychoanalysis of Beautiful Fighting Girl* with the aim of structuring the relationship of the otaku and that fictitious representation based on the Lacanian clinic. Eighteen years after the publication of his essay, this document will seek to update his contributions in the search to show the mechanism of the Japanese mentality.

## Introducción.

*Casi todas las animaciones japonesas se producen sin apenas ninguna base para observar personas reales, ¿sabes? Es producido por humanos que no soportan mirar a otros humanos. ¡Y es por eso que la industria está llena de otakus!*

Hayao Miyazaki <sup>1</sup>

### El inalcanzable anime japonés.

Actualmente sería imposible negar que el anime está atravesando un periodo de masificación global. Durante los años 90's, este género audiovisual gozaba ya de gran éxito en su país de origen, pero no sería hasta la década de los 2000's que lograría popularizarse (puesto que la animación japonesa ya empezó a invadir los continentes occidentales a lo largo de los años 70's<sup>2</sup>) hacia una gran cantidad de países. Muchos lectores apasionados dedican horas de lectura a los mangas, o aprovechan su tiempo libre para visionar su anime predilecto. Incluso una gran cantidad de dibujantes occidentales han probado suerte redactando y dibujando sus propios mangas.

*Mangakas* (漫画家) independientes que tratan de entender las características que hacen únicas las viñetas niponas, invirtiendo horas de su tiempo en tratar de imitar los trazos y las formas de sus personajes mientras elaboran una trama cliché para tratar de atrapar al lector menos exigente. A pesar de todo, su esfuerzo y dedicación no resulta fructífero: hay algo que falla. ¿Se trata de la habilidad del artista? No, muchos de ellos logran encapsular en sus páginas los cánones estéticos del personaje típico del manga japonés. ¿Acaso la trama no logra satisfacer al lector? Tampoco, muchas de las historias que más éxito han tenido pecan de ser genéricas, donde los personajes planos y básicos son un vehículo para que el autor pueda dibujar los enfrentamientos más espectaculares. Entonces, ¿dónde está el problema del artista frustrado? La respuesta resulta obvia: su procedencia cultural. El material audiovisual japonés logra triunfar en Occidente porque

---

<sup>1</sup> "Ghibli's Hayao Miyazaki says the anime industry's problem is that it's full of anime fans" por Casey Baseel, soranews24.com. January 30, 2014.

<sup>2</sup> Series como *Heidi* (1974) o *Marco* (1976).

tiene elementos que impactan en un espectador que desconoce los preceptos culturales nipones.

La actitud de sus personajes, sus acciones, sus ideales, etc.; todo obedece a unos mundos creados por la idiosincrasia de un autor que construye para el público japonés. El siguiente ejemplo quizás resulte ilustrativo: *Perfect Blue* (1997). Este galardonado film de Satoshi Kon muestra el trastorno de identidad disociativo que sufre la protagonista, la cual se encuentra atravesando una época de cambio en su vida y es incapaz de enfrentarse al mismo. El film puede resultar exasperante para el espectador promedio, ya que juega de forma semicontinua con el simbolismo, lo surreal y lo onírico, de manera que en una gran cantidad de ocasiones la barrera entre lo real y lo ilusorio se diluya hasta que sea imposible discernir si lo que se está visualizando son delirios de la protagonista o un evento verídico. La película obedece a unas reglas establecidas por Satoshi Kon. Él no sólo busca exponer una historia de la búsqueda del Yo en una sociedad que cada vez se refugia más en el individualismo, también quiere someter a autopsia al propio espectador nipón: ¿De quién se trata realmente? Siguiendo el modelo de pensamiento de Carl G. Jung: ¿Qué parte del espectador supone una máscara y cuanto de larga es la sombra que proyecta sobre sí mismo? *Perfect Blue* refleja el plano simbólico de una sociedad a la cual el espectador occidental no pertenece, por lo cual le será imposible de comprender en su plenitud<sup>3</sup>.

Incluso *Evangelion* (エヴァンゲリオン) (1995) que efectúa un comentario tan desarrollado como puede ser la depresión y las relaciones interpersonales encuentra una manera de expresarse mediante una forma tan propiamente nipona como puede ser el género *mecha* (メカ) y el *kaiju* (怪獣). Su director, Hideaki Anno, es un ferviente lector

---

<sup>3</sup>Darren Aronofsky se inspiró en *Perfect Blue* para la dirección de *Black Swan* (2011). Ambos films giran en torno a la idea quiebra de la identidad, pero con un tratamiento distinto. Esto demuestra que a pesar de tener un planteamiento inicial idéntico las diferencias sociales pueden repercutir en el resultado final de la obra.

de la filosofía y el psicoanálisis occidental<sup>4</sup> pero logra añadir elementos que únicamente podrían ser incluidos por un sujeto que se encuentra atado a un inconsciente cultural colectivo como es el japonés<sup>5</sup>.

Los espectadores occidentales arañan la superficie de aquello que tratan de enseñar estos autores. Incluso puede llegar a tener el delirio ilusorio de creer que ha comprendido la obra en toda su plenitud, pero siempre habrá algo que se le escape. Algo que nunca llegó a estar a su alcance y que jamás podrá alcanzar. Pero para satisfacción del sujeto podrá vivir ignorantemente feliz, pues nunca lo sabrá.

### El prisionero voluntario.

Akihabara es uno de los barrios más conocidos y visitados de Tokyo. Muchos turistas se detienen en este emplazamiento y se dejan llevar por su fanatismo por el manga/anime, ya que se trata de un lugar mundialmente conocido por cualquier *otaku*<sup>6</sup> donde se vende la mayor cantidad de productos relacionados con su género audiovisual predilecto. Mangas, DVD's y figuras fetiche pueblan los luminosos escaparates de los establecimientos. El turista occidental, en busca de satisfacer su histeria consumista, tiene un amplio abanico de locales en los cuales detenerse, pero existe uno que destaca entre todos ellos: *Book Off*.

*Book Off* no es únicamente de un establecimiento donde una exagerada cantidad de artículos de segunda mano seducen al compulsivo comprador, sino que ofrece un retrato de la actual sociedad japonesa. Tras interminables horas de trabajo o estudio muchos japoneses dedican su tiempo libre para leer sus mangas preferidos en este comercio. Pasan horas de pie, leyendo en completo silencio ya que no buscan molestar ni ser molestados,

---

<sup>4</sup>A lo largo de la serie se menciona frecuentemente la paradoja del *Dilema del Erizo* escrita por Arthur Schopenhauer en su libro *Parerga y paralipómena* (1851), además de establecer una relación plenamente edípica entre Shinji Ikari, el protagonista, y su padre.

<sup>5</sup>La idea recurrente de una sociedad donde aparece una inmisericorde tecnología deshumanizadora en una sociedad postapocalíptica también es protagonista de diversos films japoneses tales como *Akira* (1988) o el descorazonador relato *cyberpunk* de *Ghost in the Shell* (1995).

<sup>6</sup>El término empleado en este texto refiere a la definición popular del mismo. Posteriormente en el apartado dedicado a la definición de *otaku* tratará de demostrarse como esta definición tiene más matices de lo que pueda parecer a simple vista.

convirtiéndose así el mutismo en una regla no escrita entre los lectores ahí reunidos. La planta de mangas de segunda mano se convierte en una biblioteca improvisada donde decenas de personas permanecen allí durante horas, dedicados únicamente a la lectura y obviando a cualquier individuo que se ubique junto a él. El turista contemplará tal situación extrañado ya que jamás ha observado nada parecido. Recorrer esos pasillos donde todos permanecen en un silencio casi místico puede ser una experiencia bastante poderosa.

En el anterior ejemplo se puede apreciar uno de los rasgos que más identifica a esta sociedad: el aislamiento consentido. Cuesta creer que una de las sociedades más populosas sea también la que más problemas de relaciones interpersonales está teniendo en los últimos años<sup>7</sup>. Un sujeto perdido en el individualismo que sacude a dicha sociedad, que vive en una comunidad con la cual no se relaciona. Dicha persona encuentra su confort en el ocio audiovisual que consume. En casos extremos ese aislacionismo es tan radical que el sujeto no requiere de nada más.

### Tamaki Saitō, la preocupación por una sociedad aislada.

Tamaki Saitō es actualmente uno de los investigadores más fructíferos (a la par que polémicos) de la sociedad nipona. Nacido en el año 1961, se trata de un conocido psicólogo y crítico que trabaja actualmente como director del Servicio Médico del Hospital de Sofukai Sasaki en Funabashi, ubicada en la prefectura de Chiba. Sus trabajos demuestran un aspecto crítico y de desasosiego hacia la actual juventud japonesa. Una de sus publicaciones más popularizadas fue *Social withdrawal--Adolescence without End* (1998) donde analizaba uno de los trastornos que más preocupa a día de hoy a su sociedad: los *hikkikomori*(引き籠り). En palabras de Tamaki Saitō (1998):

Quizás estés familiarizado con las palabras *shakaiteki hikikomori* (社会的引き籠り), la traducción al japonés del concepto inglés *social withdrawal* (retirada social).

---

<sup>7</sup>La crisis demográfica que esta sufriendo actualmente el país es analizada en una gran cantidad de artículos interesantes. Destacar el primer capítulo de *Child Care Policy at the Crossroads: Gender and Welfare State Restructuring*, Sonya Michel, Rianne Mahon (2002), escrito por la socióloga Ito Peng, titulado *Gender and Generation: Japanese Child Care and the Demographic Crisis*.

Originalmente, este era un término psicológico que describía un síntoma observado en personas que padecían una variedad de dolencias psicológicas. (Saitō, 1998, p.11).

Como psicólogo presenció una ingente cantidad de casos relacionados con esta patología y su publicación fue pionera en la búsqueda del tratamiento hacia dicho trastorno. También sería digno de mencionar que se trataba de una de sus primeras publicaciones, lo cual demostraba una voluntad inconmensurable de compromiso terapéutico. De esta forma, y con un conocimiento empírico adquirido a lo largo de una gran cantidad de sesiones, dejó por escrito el fruto de sus investigaciones. El presente trabajo no se trata sobre la figura del *hikkikomori*, pero en esta publicación Saitō contempla como hay un problema en la médula de la sociedad japonesa que está afectando a todos los estratos de la propia sociedad:

Una cosa que todos podemos hacer, a partir de ahora, es aceptar la realidad de la *social withdrawal*, un fenómeno que crece ante nuestros propios ojos. Esto significa intentar reconocer y comprender el problema correctamente, sin tratar de "negar" su existencia a través de críticas apresuradas. (Saito, 1998, p.201).

Saitō denuncia de forma recurrente cómo la sociedad japonesa abandona a aquellos que necesitan ayuda psicológica y que infravalora dicho estudio médico. Viendo sus publicaciones es sencillo señalar cómo su objetivo como psicólogo radica en tratar de señalar las carencias y conflictos que existen en la actualidad anímica nipona. Gracias a esta dedicación constante nacerá en el año 2000 la publicación en torno a la cual gira el presente trabajo: *Psychoanalysis of Beautiful Fighting Girl*.

### *Beautiful Fighting Girl*, la reconfiguración del deseo masculino.

*Psychoanalysis of Beautiful Fighting Girl* (2000) fue traducido en 2011 por la Universidad de Minnesota, siendo rebautizado como *Beautiful Fighting Girl*. ¿Qué significa este concepto? Siendo definido brevemente <sup>8</sup>: es una figura creada por los autores a lo largo del desarrollo del manga/anime. Dicha figura, tal y como su propio nombre indica, está conformada por jóvenes chicas que se ven envueltas en tramas que las fuerzan a enfrentarse a distintas adversidades mediante el uso de la violencia (en ocasiones explícitas, y en otras implícitas). Saitō observa cómo mediante el paso de los

---

<sup>8</sup> Dicha definición será aportada más extensamente en el apartado correspondiente ubicado en el marco cultural del documento.

años dichas figuras comienzan a ser cada vez más recurrentes<sup>9</sup>, contemplando cómo el público masculino se encuentra como deseante de las mismas.

Su libro trata de explicar, haciendo uso del psicoanálisis lacaniano, cómo el sujeto puede sentir impulsos sexuales hacia una figura de ficción y qué elementos ofrece la *Beautiful Fighting Girl* como para posicionarse como objeto deseado para el espectador. A su vez, y tal como hizo en *Social withdrawal--Adolescence without End* (1998) se apoyará en diversos argumentos para efectuar una crítica de la sociedad japonesa y señalará una unificación entre la realidad y la ficción en el inconsciente del otaku. ¿Se trata el otaku de un neurótico? ¿Cuál sería la correcta definición del mismo? Su obra se introduce de lleno en la mentalidad de estos sujetos tratando de explicar el mecanismo de sus inconscientes. A su vez, mostrará el caso de Henry Darger, artista neoyorkino atado a los impulsos eróticos de las *Beautiful Fighting Girl*.

Saitō se apoya en el psicoanálisis lacaniano ya que Lacan es uno de los autores que más trabajó a lo largo de su vida las relaciones afectivas y la construcción que se efectúa en el ser humano a la hora de interactuar con sus semejantes. A su vez, es delatado como un fiel seguidor de su clínica en publicaciones tales como: *Context disease--Lacan/Bateson/Maturana* (1998) y *Lacan for survival* (2006).

---

<sup>9</sup>Animes populares como *Fate/stay Night* (2006), *Shakugan no Shana* (灼眼のシャナ) (2007), o más recientemente *Kill la Kill* (キルラキル) (2013) (que aporta una reconstrucción hiperbólica de la *Beautiful Fighting Girl*) son protagonizadas por estas figuras.

## Objetivos.

El presente trabajo buscará ilustrar su teoría psicoanalítica (desarrollando previamente una breve introducción a la clínica lacaniana en el marco teórico que aparecerá a continuación) y actualizarla mediante el comentario analítico de una sucesión de nuevos animes que aportan más matices a la definición que escribió él cuando publicó su libro allá por el año 2000. Animes como: *Alien 9* (2001) y *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどかまギカ) (2011). La figura de la *Beautiful Fighting Girl* no está relacionada exclusivamente con el mundo del manga/anime, sino que también puede contemplarse en una innumerable cantidad de videojuegos japoneses, es por ello que también se efectuará un análisis sobre *NieR Automata* (2017), ya que ofrece una atrayente reconstrucción de dicha figura. Por último, sería digno de mencionar *Issho ni Training: Training with Hinako* (いっしょにとれーにんぐ) (2009), que a pesar de alejarse de la *Beautiful Fighting Girl* ejemplifica a la perfección la presente fractura de lo Real que existe entre muchos espectadores japoneses.

## Metodología.

Para la redacción del presente documento se ha realizado una lectura crítica y exhaustiva de la obra *Beautiful Fighting Girl*, Tamaki Saitō (2000), junto a una bibliografía y filmografía complementaria que será expuesta en los apartados que aparecerán a continuación con el objetivo de agilizar la comprensión de ciertos conceptos que emplea el autor a lo largo de la obra. A su vez, para el desarrollo del marco teórico se ha llevado a cabo la lectura de diversos manuales que giran en torno a la clínica lacaniana (más concretamente a aquellos basados en los impulsos eróticos). Por último, en el marco analítico se toma como base todos los elementos mencionados previamente para realizar un discurso propio y crítico de las creaciones audiovisuales que serán estudiadas en su susodicho apartado.

## Marco Teórico.

*Hay dos caminos que el arte puede adoptar para imitar a la vida. Uno es amplio, abierto, seguro y fácil; el otro es empinado, con insuperables precipicios y alberga peligros mortales. El camino fácil es la inteligencia y también el camino de los cinco sentidos, que solo captan los aspectos contiguos de la vida en su mundanidad lúgubre y estúpida. El camino empinado que escala los precipicios es el camino del alma: experimenta la vida como un sueño profundo donde las formas alternativas de conexión y los abismos desconocidos inaccesibles a nuestra inteligencia patética son difíciles de discernir.*

Konrad Mägi

### Sigmund Freud y Jacques Lacan.

Antes de proceder a la realización de la introducción teórica, es necesario detenerse brevemente para explicar por qué no se tienen en consideración determinadas ideas freudianas para la realización de este documento. Freud, padre del psicoanálisis, ofreció una innumerable cantidad de teorías acerca de los mecanismos que mueven los engranajes del inconsciente. El complejo de Edipo, la estructuración de la conciencia, el proceso de sexualización del sujeto o las pulsiones son conceptos creados por él. Lacan, como lector de las teorías freudianas, aportó más matices a los conceptos desarrollados por Freud a la par que rebatía muchos de estos. Esto se debe principalmente a un encasillamiento en la mentalidad victoriana que puede observarse en la preponderancia de teorías dirigidas a las relaciones libidinales binarias heterosexuales. Freud únicamente contemplaba la opción de la envidia del pene para el desarrollo psicosexual de la mujer, que a pesar de que sea cierto (refiriéndose al proceso de castración que se efectúa sobre la individuo) no es un no-todo<sup>10</sup>. (Soler, 2003). Colette Soler realiza un hábil comentario sobre estas diferencias en el capítulo *Éticas Sexuadas* de su libro *Lo que Lacan dijo de las mujeres: estudio de psicoanálisis*:

Freud no dudó en retomar la frase atribuida a Napoleón: “la anatomía es el destino”. Lacan se contrapone a ella y propone una fórmula que parece marcar el fin de toda norma

---

<sup>10</sup> Entiéndase no-todo como la lógica que rige el lado femenino, mientras que el lado masculino se rige mediante la lógica del todo y la excepción.

venida de la naturaleza: en cuanto a ser hombre o mujer, los sujetos “tienen libre elección”. (Soler, 2003, p.197)

En los elementos ambiguos pertenecientes al razonamiento lacaniano pueden contemplarse al menos una serie de razonamientos diferentes que difieren del sistema binario impuesto por Freud. Un claro ejemplo de estos sería la mascarada, que puede entenderse como una producción performativa de una ontología sexual, una argumentación que se hace convincente como si fuese un “ser”, a su vez, puede entenderse como la negación de un deseo femenino “que presupone alguna feminidad ontológica anterior generalmente no representada por la economía fálica”. (Butler, 1990, p.121).

### Conceptos necesarios para comprender la clínica lacaniana.

Es recomendable comprender inicialmente los conceptos binarios recogidos en la ideología lacaniana como son el significante y el significado. Estos conceptos poseen una vital importancia, puesto que sirven como base primigenia del desarrollo clínico lacaniano. Lacan recoge el signo en Saussure<sup>11</sup> y lo transforma conforme a su teoría psicoanalítica. Lo primero en una relación afectiva no se trata del sentimiento, ni siquiera del aprecio, sino de un significante que el sujeto interpreta. El significante responde a un estímulo externo (el deseo es de Otro, y el sujeto se ve forzado a entenderlo). Esto quiere decir que inicialmente se parte de una necesidad (ya sea corporal o afectiva, que corresponde a una carencia que perturba al sujeto y lo obliga a demandar y exigir). Para solicitar dicha demanda el sujeto hará uso de un código<sup>12</sup> construido mediante una cadena de significantes, dependiendo de las circunstancias puede llegarse al código en unas condiciones más optimas o pésimas, y una vez haya alcanzado al código se producirá el mensaje. El sujeto, a pesar de todo, puede retornar al código con una intención sancionadora<sup>13</sup>. A la hora de ubicarse en el plano de la necesidad es preciso tener en

---

<sup>11</sup>Aquello que llamamos significado está en íntima conexión con lo que el sujeto piensa y siente, después ese significado busca el significante oportuno para transmitir dicho concepto psicofísico. Es decir, mediante el habla el sujeto expresa lo que siente y mediante signos se transmite a los demás sujetos.

<sup>12</sup>Es curioso señalar como Lacan reconstruye la teoría de la comunicación empleando sus propios términos.

<sup>13</sup>Existen dos motivos por el cual el sujeto efectúa el retorno al código: el orden gramatical (la búsqueda de modificación de elementos erróneos en el proceso comunicativo) y la duda.

consideración una descorazonadora conclusión: el código es incapaz de absorber en su totalidad la necesidad del hablante<sup>14</sup>. Lacan, incluso, lanza un mensaje aún más pesimista: el sujeto será incapaz de controlar el lenguaje, ya que funciona de forma autónoma al estar ubicado en el inconsciente<sup>15</sup>. Siendo el enunciado el mensaje que se recoge en la dimensión consciente, de forma que el Yo psicológico crea que tiene la responsabilidad de aquello que dice. (Castrillo, 2009).

¿De qué forma adquiere el sujeto conciencia de sí mismo? ¿De qué forma puede ubicarse en el plano de lo Real? Según establece Hegel: mediante la conciencia de sí mismo cuando desea el deseo del Otro. Es decir, buscar el deseo del Otro con el fin de encontrar la legitimación como ser. Aunque la clínica lacaniana defiende que el deseo del Otro le convierte en sujeto inconsciente. ¿Qué es necesario para la formación del sujeto? La figura materna. Muchos que se muestran contrarios a la teoría psicoanalítica creen que la figura de la madre resulta un elemento literal, pero no, no se habla de una madre según el registro biológico, sino como la representación física de la necesidad de ser tocado y alimentado por alguien. Una relación donde se establece una relación de dependencia absoluta. Cuando el sujeto nace, el infante requiere una madre para la satisfacción de dichas necesidades. El niño carece de significantes, necesita requerir al llanto y al balbuceo, correspondiendo al momento del desarrollo del sujeto de incapacidad de definir la relación la madre. Sin embargo, y a pesar de satisfacer las necesidades del recién nacido mediante la aportación de las ansiadas caricias y alimentos, la madre también impone una función sancionadora. Al recibir la negativa por parte de la madre, el niño se verá en la obligación de ubicarse como falo de la madre<sup>16</sup>; se cree en esta posición ya que deseará el deseo de la madre<sup>17</sup>. En una etapa previa al Estadio del Espejo, se busca el reconocimiento del Otro para crear un punto de referencia con la función de la

---

<sup>14</sup>Cuando el sujeto ama, siente, sufre e intenta transmitir mediante el código aquello que padece, pero para su desgracia, es insuficiente para delimitar la envergadura de tales sensaciones anímicas.

<sup>15</sup>Elementos como los fatídicos lapsus, las cadenas de equívocos o el ritmo de una fluida conversación demuestran cómo el inconsciente es capaz de crear por sí mismo un código mediante una cadena de significantes creado por sí mismo.

<sup>16</sup>Lacan emplea el término falo para designar el Punto de Fijeza. De nuevo, no hay nada relacionado con el término biológicamente designado.

<sup>17</sup>Es decir, cumplirá la ley impuesta por la madre adoptando esta posición.

construcción del Yo (la creación del sujeto depende pues de la observación hacia el Otro). Llegado el momento, y mediante el uso de prohibitivo que efectúa la sanción materna, el sujeto sentirá perder su relación con la totalidad, una promesa de felicidad, es por ello que busca elementos para sustituir aquella carencia que lo unía con la totalidad; Lacan denomina a estos elementos sustitutivos como Objeto A.<sup>18</sup> Sin embargo, ¿cuándo ha aparecido esta prohibición por parte de la figura materna? Si el deseo del niño consiste en la necesidad de la madre, esa necesidad en cuanto demanda, algo consigue. Sin embargo, hay algo que se le escapa y es la inversión de energía libidinal, la cual se prohíbe mediante el tabú del incesto. Dicha demanda al ser prohibida a razón de la negación del afecto incestuoso no consigue llegar a buen término. La necesidad se resta pues, a la demanda, y la diferencia es un deseo inconsciente. En este punto, y en función de castración<sup>19</sup> llega la represión del significante. Un significado vacío, sin sentido, pues carece de significado. La sanción efectuada provoca el inconsciente. Y la sexualización del sujeto aparece cuando se debe enfrentar a dicho significante vacío.

Durante el transcurso del Estadio del Espejo se ve al Otro de forma idealizada. El Objeto A, al tratarse de una construcción artificial, se trata de algo ficticio, y al basarse en ese objeto A para la construcción de la identidad tendrá como resultado la construcción de un Yo ficticio. Una ficción no de vacío, sino performativa, ya que no deja de ser una identidad perteneciente al sujeto. En el seno de la identidad del sujeto existe una figura completamente artificial. Durante El Estadio del Espejo, lo que el sujeto quiere y lo que recibe está atrapado en una dialéctica entre la ficción y la identidad. La angustia es consecuencia en la fragmentación en la formación del sujeto, no existe una trayectoria lineal, sino una transición continua entre un punto y otro y haciendo desaparecer una identidad prístina. (Asensi, 2014). ¿Y no es pues en este estadio donde se demuestra la fragilidad existente entre la ficción y una identidad que a ojos del sujeto es real? Afirmaciones como esta demuestran la posibilidad existente de ligar al individuo con elementos artificiales tal y como defiende Tamaki Saitō. La formación del propio sujeto,

---

<sup>18</sup>El Objeto A suple la función de crear la ilusión de alcanzar aquello que hacía alcanzar la totalidad al sujeto.

<sup>19</sup>Entiéndase castración como el nombre que se le otorga a la pérdida de la cosa ocasionada por el lenguaje y que está atada a un afecto depresivo. (Soler, 2003).

el pilar maestro de la identidad se trata de una identidad ficticia y las barreras con el reino de lo irreal demuestran su fragilidad con dicha afirmación.

Pero es necesario retornar a Lacan, puesto que hay que tener en cuenta que el Estadio del Espejo trata de crear una amalgama ortopédica a raíz de una estructura fragmentaria. Dicha formación ortopédica tiene el inconveniente de ser fácilmente desmontable, lo cual deriva en una identidad problemática debido a su continua inestabilidad. Volviendo nuevamente a la relación con la madre, si deseo equivale a la resta entre la necesidad y la demanda, el deseo de la madre y por la madre (quien desea es la madre, desembocando a la vez en el deseo del niño), es dicha paradoja donde se sitúa la principal creación del inconsciente como se ha mencionado previamente. Lo cual deriva en una conclusión: el Otro en posición inconsciente es quien articula el deseo. En consecuencia, la pulsión aparece reflejada en el deseo del Otro. Como resultado de la sanción, el sujeto se verá en la obligación de insistir cegado por la pulsión generando así un círculo de repetición que repercutirá en las relaciones interpersonales que le acompañarán durante el resto de su vida. Es en este instante cuando aparece el famoso fantasma lacaniano (definido la estrategia para localizar un objeto apto para el goce, lo cual no quiere decir que se le encuentre, por existe la demanda y la insistencia). De este modo, la pulsión crea una fosilización que deriva en el fantasma. El sujeto tratará de alcanzar el estado de goce mediante el amor de forma infructuosa, por lo que, debido a ello, busca al fantasma para posicionarse en relación al goce. La pulsión somete al sujeto a un continuo ciclo de repetición debido a que esta crea un significado vacío que no se encuentra asociado a ningún sentido. (Asensi, 2014). Posteriormente, en el apartado dedicado al marco cultural se demostrará como el otaku está sometido a este ciclo de la búsqueda continua del objeto de deseo inalcanzable, mostrando las semejanzas existentes entre la idea de pulsión insatisfactoria mostrada por Lacan.

Teniendo en cuenta todos los elementos explicados con anterioridad, Lacan articula el nudo borromeo donde confluyen los conocidos términos: Real, Imaginario y Simbólico. Partiendo de la base explicada anteriormente, hay que tener en consideración que lo Real queda en el sujeto como un agujero ya que se trata de lo imposible, algo que es incapaz de representar o alucinar. Es ahí donde entra la idea de lo Simbólico, quien mediante imágenes tratará de combatir la angustia del desorden creado en lo Real. Cuando el Simbólico llega al plano de la conciencia se produce un falso sentido, ya que se encarga de ordenar el significado adquiriendo el sentido de totalidad. Pero, ¿qué ocurre con el

Imaginario? Lacan establece dos divisiones del Yo: uno ubicado en el plano de la ficción actuando con responsabilidad (aquel originado durante la construcción artificial del sujeto) y uno vacío. En esta coyuntura, es el Yo consciente quien cree dominar la representación. Durante la formación del Yo ficticio se efectúa una serie de intercambios con el Otro. De este modo, el Imaginario sería el reino que se crea mediante las imágenes<sup>20</sup> obtenidas durante esta transferencia. Como puede apreciarse en el nudo borromeo, todas las regiones mencionadas previamente están en continua fricción unos con otros, de manera que existen interacciones entre los mismos. A su vez, la creación de dicho nudo gira en torno a la creación del Objeto A. (Asensi, 2014).

### *Team Silent* y la aterradora repercusión de las pulsiones.

Sigmund Freud fue quien indicó la existencia de las pulsiones. Él fue quien consideró que la pulsión erótica y la pulsión tanática son las que mueven la vida de los sujetos, y las mayores causantes de neurosis. Posteriormente, sería Lacan quien cogería el testigo y desarrollaría aún más su teoría. Pero, ¿hasta qué extremo puede angustiarnos dicha idea? Ese fue el objetivo a tratar por *Team Silent*. Este reducido grupo de desarrolladores de videojuegos fue el que estuvo detrás de la saga *Silent Hill* desde 1999 hasta 2004, una de las sagas de videojuegos que más ha dado de qué hablar en el género de terror. En la narrativa de sus creaciones pueden apreciarse reminiscencias de la literatura creada por Stephen King o H.P. Lovecraft. Sus personajes son de individuos corrientes que deben hacer frente a una adversidad que les supera mientras que atraviesan un mundo completamente surrealista. El terror de la saga creada por este equipo no se encuentra en mostrar una excesiva casquería o en los recurrentes *screamers*, sino en una atmósfera lo suficientemente poderosa como para perturbar al más osado. Pero, ¿en qué obra puede verse más fielmente reflejada la idea de las pulsiones? Indudablemente la respuesta sería *Silent Hill 2* (2001). Tras la salida de la primera entrega de la saga, el equipo buscaba alcanzar nuevos horizontes, algo que fuese capaz de perturbar las consciencias de sus jugadores, (Perron, 2006). Por ello, emplearon algo tan universal como las pulsiones para alcanzar dicho objetivo. En palabras de Takayoshi Saito, encargado del diseño de personajes y efectos visuales cinemáticos:

El terror psicológico tiene que sacudir el corazón humano profundamente. [...] Sacudir el corazón humano profundamente significa descubrir las principales emociones de la

---

<sup>20</sup> Entiéndase no sólo como captaciones visuales, sino en un sentido semiológico.

gente y su principal motivo de vida. [...] Todo el mundo está pensando y preocupándose sobre el sexo y la muerte todos los días. Si queremos asustar, agitar o tocar a los usuarios y espectadores, entonces tenemos que pensar sobre sexo y muerte profundamente. [...] Para crear una escena de muerte, ya sabes, alguien murió o un monstruo murió, si hacemos ese tipo de escena intentamos mezclar la esencia erótica. (Saito, 2002)<sup>21</sup>.

*Silent Hill 2* no solamente sirve como una perfecta representación de las pulsiones freudianas en un producto audiovisual, sino que además es una perfecta representación del nudo borromeo lacaniano. La narración gira en torno al duelo que atraviesa James Sunderland, protagonista de la trama, tras la pérdida de su mujer. Tiempo después del trágico acontecimiento, recibe una carta cuyo remitente tiene escrito el nombre de su esposa. Dicha misiva solicita la presencia del viudo en el pueblo de *Silent Hill*, donde podrán encontrarse de nuevo. Él, intrigado y consciente de la imposibilidad de que la carta sea originalmente de ella, decide marchar al pueblo especificado en la carta. Una vez allí, descubre que está completamente abandonado, rodeado de una espesa niebla que lo cubre todo y poblado únicamente por unos bizarros monstruos y otros humanos que se encuentran perturbados profundamente por traumas que han sufrido a lo largo de sus vidas. En el transcurso de su periplo conocerá a Maria, cuyo aspecto físico es exactamente igual que el de su difunta mujer, pero cubierta por una mascarada de desbordante erotismo. Maria, a pesar de encontrarse desorientada pues no sabe cómo escapar de dicho pueblo, se muestra siempre segura, provocadora y excesivamente alegre. Ambos deciden viajar juntos hacia el lugar indicado en la carta, pero en el transcurso del viaje Maria es asesinada por uno de los monstruos que pueblan el lugar. James se encuentra de nuevo solo; ha perdido nuevamente a una compañía que confortaba su melancolía. El final del viaje se acerca, y James vuelve a ver a Maria. Sorprendido, no deja de cuestionar a la joven cómo puede seguir con vida cuando falleció ante sus ojos, pero ella contesta no recordar nada. Juntos alcanzan el lugar mencionado en la carta: un hotel donde la pareja disfrutaba de sus vacaciones. Maria, una vez más, pierde la vida ante uno de los monstruos que pueblan el lugar antes de que James pueda llegar a su destino final y reunirse con su esposa. Finalmente, completamente sólo, alcanza la habitación mencionada en la carta, aquella donde vivió los momentos más felices junto a ella antes de que la enfermedad mermara su salud hasta convertirse en una imagen irreconocible de la chica radiante que fue en su

---

<sup>21</sup> Beuglet, Nicolas (Director). (2002). *Making of Silent Hill 2* (Documental). *Fun TV*

día. La habitación está completamente vacía; una cinta de VHS descansa sobre la destartada cama de matrimonio que ocupa parte de la habitación. Frente a él, un televisor se enciende emitiendo ruido blanco. Sobre el mismo, un reproductor de vídeo invita a James a reproducir la cinta. Inicia la cinta, toma asiento y la verdad es revelada: las imágenes que aparecen en la pantalla muestran como James, cegado por la desesperación y la depresión, asfixia a su esposa para librarla de su sufrimiento, o quizás, del suyo propio.

Es necesario tener en consideración la sinopsis escrita previamente para comprender dónde entran las pulsiones freudianas y el nudo borromeo lacaniano en el conjunto. La pulsión erótica se funde con la tanática en los monstruos que pueblan el lugar. Carecen de rostro, en ocasiones su forma física está demacrada y uniforme, pero las extremidades que quedan a la vista están sexualizadas: voluptuosas enfermeras sin rostro que representan la represión sexual de James mientras visitaba a su esposa en el hospital durante los últimos meses de vida, masas de carne que se mueven contoneando extensas y tersas piernas, formas gibosas y desproporcionadas que parecen moverse bajo una sucia sábana, etc. Todas estas figuras representan el inconsciente de James, materializando su pulsión erótica derivada de un deseo insaciable. El monstruo que acaba con la vida de Maria en repetidas ocasiones es más humanizado. Porta una gigantesca máscara en forma de pirámide que impide la visualización de su rostro y posee un cuerpo masculinizado, lleva consigo únicamente voluminosas armas de apariencia fálica y viola al resto de criaturas. Es evidente que este ser representa la culpabilidad inconsciente de James, quien se culpa constantemente de haber odiado a su esposa durante el transcurso de la enfermedad y, finalmente, de su asesinato. Los monstruos, Maria y los distintos escenarios son producto del inconsciente de James, quien es víctima de las pulsiones freudianas.

El nudo borromeo queda completamente representado en esta imagen. Lo Real se encuentra herido, vacío y James es incapaz de hacerle frente, refugiándose en una realidad ficticia donde él es siempre la víctima, donde se reencuentra con el objeto faltante pudiendo finalmente llevar a cabo el deseo que lo vuelve neurótico. Sin embargo, sigue siendo un Real ficticio creado a partir de imágenes simbólicas que nacen y mueren a sus manos. El Imaginario se materializa en esos horribles monstruos que le persiguen, en los

escenarios que hablan de su frustración y culpa<sup>22</sup>, en la niebla que muestra la incertidumbre de un futuro que desconoce y, obviamente, en Maria. James, de lo único que tiene constancia de lo Real es de su propia existencia (y, aun así, sobrevive gracias a una identidad ficticia), mientras se enfrenta a su propio Simbólico, quedando así una interrogante: ¿Qué es el Imaginario? La respuesta sería: *Silent Hill*. El nudo borromeo queda completado, los distintos territorios fluctúan continuamente entre sí girando alrededor del Objeto A. En su periplo, James no se adentra en el pueblo, sino en su propio inconsciente enfrentándose a sus demonios. Lacan nombra brevemente *La Divina Comedia* para establecer paralelismo entre el conocido poema de Dante Alighieri y su teoría<sup>23</sup>. Sería imposible no señalar semejanzas entre la Divina Comedia y *Silent Hill 2*, puesto que James también se adentra en su infierno particular para encontrar a su amada. Pero, ¿dónde está Virgilio en *Silent Hill 2*? ¿Dónde está el fiel poeta acompañante de Dante que encarna la razón? El único acompañante que tiene James a lo largo de toda la aventura es el propio jugador, es quien lo guía y a la vez quien trata de encontrar un razonamiento lógico a todo lo que está sucediendo. *Silent Hill 2* representa más fielmente la teoría lacaniana que la propia *Divina Comedia*. Dante logra rescatar a Beatriz y unirse con la totalidad, pero James fracasa en su misión, nunca alcanzará la totalidad porque siempre estuvo fuera de su alcance. Si la teoría psicoanalítica no funcionase, el espectador no se sentiría tan perturbado e identificado durante la partida, ya que el efecto de las pulsiones repercute en todo ser humano.

Como conclusión de este apartado, finalizando este ejemplo práctico sobre la teoría psicoanalítica, el juego tiene varios finales que se obtendrán dependiendo de las acciones que haya tomado el jugador a lo largo del viaje. Sería digno de mencionar uno de ellos titulado “*In Water*”. A pesar de que todos los finales sean canónicos, este sería el que más representa la teoría lacaniana. James recoge el cadáver de su esposa y lo introduce en su coche, conduce hacia el lago que ellos veían a diario cuando estaban alojados en el hotel y se sumerge con el vehículo en sus apacibles aguas. La cinemática está cerca de finalizar,

---

<sup>22</sup> Los escenarios que atraviesa no son casualidad, se tratan de reminiscencias nacidas a partir del inconsciente de James: un cementerio donde encuentra vacía la tumba de su mujer, un hospital donde aparecen las enfermeras mencionadas previamente, una cárcel donde es incapaz de escapar, etc. Nada se deja al azar durante el transcurso de la historia.

<sup>23</sup> Concretamente se sirvió de la misma para explicar el término del eterno amor (Lacan, 1965-1966).

la cámara permanece estática, el coche lentamente se sumerge cada vez más hasta desaparecer del plano. Suena voz en off, es la de James, quien anuncia que esta sería la única forma de permanecer por fin junto a su esposa. La totalidad encontrada en la muerte, la repercusión de la búsqueda del deseo inalcanzable, lo cual hace recordar a una conocida cita lacaniana: “¡El amor es un modo de suicidio!” (Lacan, 1955-1956, Seminario 1).

### Matices sobre la pulsión.

Para el pensamiento lacaniano, el cuerpo se encuentra en la pulsión. El significante se introduce entre la necesidad y la demanda, y la distancia entre ambos mediante su propia presencia. Se niega, a su vez, que la demanda pertenezca a lo orgánico (esto no indica la desaparición del mismo). Además, la pulsión demuestra la imposibilidad de acceso a lo Real, aunque lo Real se encuentre ubicado en la necesidad. En la pulsión intervienen cuatro elementos clave para su realización: presión, fuente, objeto y meta. Esto es un montaje en el cual dichos factores se encuentran en una situación de evidente desnivel, sin seguir un orden concreto. La presión es una descarga, la cual proviene de una excitación que parte desde el interior; se trata de una fuerza constante y no se puede escapar de ella. Al tratarse de una fuerza firme es imposible determinar una comparación entre activo y pasivo<sup>24</sup>. La meta de la pulsión es la propia satisfacción, pero teniendo en cuenta que la sublimación es una forma de satisfacción... sería necesario remarcar que una insatisfacción se convierte en una falsa satisfacción<sup>25</sup>. De esta forma, Lacan demuestra que la pulsión muy probablemente sigue el camino alucinatorio, siendo el objetivo último de la pulsión la no satisfacción, precipitando inevitablemente al sujeto a un precipicio de demanda. Como se ha mencionado previamente, el significante se ubica entre la demanda y la necesidad impidiendo que la pulsión alcance su meta. El objeto funciona como un señuelo, pero en sí mismo carece de importancia ya que la pulsión da una vuelta en torno a él, no llega a alcanzarlo. Dicho señuelo se vincula con el Objeto A ya que ayuda al

---

<sup>24</sup>De este modo, pone en duda el sistema binario de roles impuesto previamente por Freud. Es más, la vuelta en torno al orificio tiene interrupciones debido al significante. En la pulsión, el sujeto trata de “hacerse ver”; la actividad de la pulsión se basa en el “hacerse”. Solo existe en el proceso una voz activa, la triada de la pulsión sería (siguiendo los recursos lingüísticos de voz activa, pasiva y media que fue empleado primeramente por Freud): ver, verse y hacerse ver. En realidad, cuando uno de los roles se muestra pasivo es debido a la “mascarada”, una simulación fabricada para encontrar el goce mutuo.

<sup>25</sup>Lo cual ubica al sujeto en el campo de la ilusión.

sujeto a encontrarse con la totalidad perdida. Esta totalidad se encuentra bajo la sombra fálica de lo Real. El Objeto A, al tratarse de un sueño es un elemento focal, vinculándose con lo Real, pero sin llegar a alcanzarlo. Desde el Imaginario, el Objeto se muestra en forma de imagen que busca seducir al sujeto. La fuente se identifica con los orificios corporales, aquellos que son de forma curva, sirviendo de límite en torno al cual se gira. Este borde permite el trayecto del objeto para llegar a la meta, pero esta misma no es el objeto, se trata más concretamente de un fin, un punto marcado. Lacan efectúa una separación en la función biológica de la reproducción y la pulsión, ya que una es una pulsión global mientras que la otra es parcial. Refiriéndose a la parcial, puede ser una reproducción deseada o evitada. Sin embargo, toda pulsión parcial está conectada con una global. Finalmente, la pulsión puede alcanzar la falsa satisfacción retornando a la zona erógena de la cual procedía, demostrando que lo que realmente importa en este proceso es el circuito y no la meta. (Asensi, 2014).

Jamás se alcanzará el goce definitivo por la intervención del significante. Lacan establece que la pulsión habita en el inconsciente. Dicha afirmación pone de manifiesto otra desconcertante versión de su clínica: no es seguro que aquello que se desea sea realmente aquello que realmente se quiere. Cuando se desea al Otro, se desea aquello que solicita el inconsciente, el propio sujeto no interviene en el proceso. Podría recordarse en esta anterior oración a lo enunciado previamente sobre el Objeto A. ¿Es el Objeto A el deseo en posición de objeto de la pulsión? No, pero es la causa del mismo, teniendo en inconsciente que recurrir al fantasma. ¿Qué función cumple el deseo? En el inconsciente es un significante reprimido. El andamiaje sobre el significante para reprimir su síntoma es también un significante. Si el sujeto demanda es debido a que la necesidad es aquello que se desencadena a raíz de la pulsión, y si esta se efectúa pasa a convertirse en demanda de aquello que el sujeto requiere para su satisfacción imposible. La pulsión usa al propio sujeto para satisfacerse a sí misma. (Asensi, 2014).

El placer es limitado por el efecto del significante. En este sentido podría decirse que goce y placer van en direcciones opuestas. Cuando el sujeto ansía “hacerse ver” se debe a una demanda inconsciente de encontrar la identidad en la mirada del otro, demostrando

la aparición del sujeto en el momento en el que el Otro se presenta como participante<sup>26</sup>. Es aquí donde entra en juego el paradigma de la perversión, paradigma que aparece en todo sujeto que busque un reconocimiento en la presencia del Otro. En esta búsqueda de la legitimación aparece la pulsión escópica, la cual efectúa una distinción entre mirada y visión. La pulsión escópica podría denominarse como la mirada, en tanto esta se encuentra en posición de objeto significante apelando la visión. Si en la mirada no hubiera un resto sería imposible organizar la visión. Es decir, lo que el sujeto desea ver es la mirada del Otro en tanto busca encontrar el objeto perdido. La mirada es un orden de significantes que, en calidad del Otro encarnado en un objeto o sujeto, organizan una visualización. De modo que aquello que el sujeto puede ver es por la organización que el significante de la mirada construye. Aquello que se puede ver, debido a lo enunciado previamente, está lejos de ser objetivo ya que el significante es incapaz de enseñar todo, limitando el campo de visión para evitar que el sujeto desvaríe. Sin los límites del significante el sujeto sería capaz de apreciar lo Real. Lacan ubica los límites en el campo fisiológico, quedando en tela de juicio la observación científica ya que esta se encuentra cercada por la visión limitante del significante. (Asensi, 2014).

### La reconstrucción del Edipo.

El momento del Edipo representa un proceso de maduración. El hombre tendría como órgano erógeno el pene, mientras que la mujer poseería el clítoris durante la fase preedípica. Estos órganos no encasillan al sujeto en una sexualidad determinada ya el sujeto no posee un razonamiento como para encontrar un posicionamiento sexual concreto. (Butler, 1990). Será al pasar el Edipo que el sujeto deberá adoptar una posición para construir un sexo. Para Lacan, el Edipo no se trata de un acontecimiento, ya que acompaña al niño durante el proceso de su formación como sujeto. Lo que sí distingue es un primer, segundo y tercer tiempo del Edipo. Dichos tiempos servirán para comprender que el padre no es el realmente el padre, sino una construcción que se identificara con el

---

<sup>26</sup>Esta afirmación, en relación la anotación 23, demostraría nuevamente la inexistencia de un rol pasivo durante la relación del sujeto con el Otro, ya que ambos requieren de una participación para encontrar el respectivo reconocimiento.

nombre del padre. Dicho nombre es una metáfora<sup>27</sup>. De acuerdo con esta teoría, si la metáfora del padre no se relaciona correctamente se corre el peligro de caer en la psicosis. Esta metáfora es aquella que permite al sujeto ubicarse, que ayuda a socializar e incluso le muestra su posición sexual. (Asensi, 2014).

El primer tiempo del Edipo se corresponde al primer vínculo sostenido con la madre, que funciona como el Gran Otro, mientras que “el padre” y “el falo” operan de forma velada. En este primer tiempo es la madre quien posee el falo. Si el niño no se colocase en posición de falo derivaría en sujeto autista<sup>28</sup>. Es necesario para el correcto desarrollo del infante que pueda hacer aparecer y desaparecer a la madre del campo Imaginario, creando así el símbolo de la madre. El símbolo es lo que dará al niño una libertad de la que hasta ahora no ha gozado<sup>29</sup>. El segundo tiempo del Edipo es cuando aparece el padre, ya no velado, sino como aquel que impide, cual déspota, la relación incestuosa del niño con la madre. El padre es ahora el falo, despojándolo de la madre y no del niño. Aquel que impone la ley, castrando a la madre ya que será él quien la dictamine. Es entonces cuando aparece la metáfora. Este cambio de posiciones es lo que se denomina “la metáfora paterna”. El niño se encuentra ante la tesitura de aceptar o no dicha transferencia, entrando así en la fase crítica del Edipo. El falo permite cohesionar los significantes, siendo aquello que media entre significante y significado. A su vez, es lo que controla la mirada impidiendo el acceso al campo alucinatorio. En la mirada debe existir un punto de fuga para ordenarlo todo. Eso quiere decir que el sujeto es incapaz de poder percibir cosas que escapan de sus posibilidades (significantes que es incapaz de tener). El falo, al igual que el significante, es faltante; pero al ubicarse por encima de todos los significantes es doblemente faltante. De esta forma, el falo se convierte en un punto de fijeza y, al mismo tiempo, en un punto de debilidad. Quien es poseedor de él lo tendrá en condición de faltante y quien no lo tiene desembocará en psicosis, fobias y demás patologías mentales.

---

<sup>27</sup>La metáfora lacaniana sustituye un significante por otro. Las sustituciones pueden hacerse mediante analogías (por relaciones de parecido) o por relaciones de contigüidad o desplazamiento (metonimia). Son procesos que asaltan al sujeto, e intervienen en la búsqueda del mensaje. (Allouch, 2014)

<sup>28</sup>Ya que obtendría un problema de identidad por no haber sido capaz de ordenarse y colocarse como falo de la madre, de modo que ya no sería incapaz de relacionarse.

<sup>29</sup>El recuerdo de la madre le otorga una independencia de la misma. Puede que desaparezca en algún momento, pero eso no significa necesariamente que no vaya a volver.

En el Edipo, la función del falo es aquella que impide la relación libidinal con la madre, y es ante la idea imaginaria de la castración que aparece la metáfora paterna. Durante el tercer tiempo del Edipo es el padre quien tiene el falo en el plano imaginario. El niño tendrá que aceptarlo o no. Al mismo tiempo, deberá figurar, simbolizar y significar que la madre ya no es quien tiene el falo. Lacan establece estructuras universales en cohesión con estructuras particulares. Aunque el padre pueda compartir la función paterna, no la supe en su totalidad (ya que la madre puede encarnar el papel del padre). Durante la formación del sujeto heterosexual es la madre quien sustituye al padre. Durante este proceso, la figura masculina debe identificarse con la castración y, al hacerlo, se convierte en su propia metáfora. La figura femenina sabe dónde encontrar y qué hacer con el falo, pero no llega a identificarse con él. (Asensi, 2014).

### Reflexiones sobre la mujer en Lacan y la mascarada.

Para que la mujer pueda identificarse como sujeto encontrándose en el Otro debe colocarse en posición de falo. ¿Pero cómo puede adoptar esta figura, tratando al mismo tiempo personalizar su carencia y asegurar su carencia? Según afirma Lacan, esto lo efectúa la mujer sirviéndose de la mascarada. Mediante esta simulación atrayente puede ubicarse como falo para el beneplácito del Otro. Durante uno de sus escritos más conocidos, destacado como *La significación del falo*, Lacan arroja interesantes reflexiones sobre las relaciones existentes entre sexos:

Digamos que esas relaciones girarán en alrededor de un ser y de un tener que, por referirse a un significante, el falo, tienen el efecto contradictorio de dar por una parte realidad al sujeto en ese significante y por otra parte irrealizar las relaciones que han de significarse. (Lacan, 1958, p.83).

Pero, ¿existe la mujer para Lacan? ¿O se trata de un género performativo (Butler, 1990) con el fin de ubicarse con respecto al Otro en busca de una identificación? El siguiente texto empieza a mostrar pistas sobre la teoría de género lacaniana:

Es imposible darles un sentido, quiero decir un sentido analítico, a los términos masculino y femenino. Si un significante es lo que representa a un sujeto para otro significante, este debería ser el terreno propicio. Pues vean qué bien andarían las cosas, que claras serían, si pudiéramos colocar algunas subjetivaciones, digo claras y válidas, bajo el término macho, sabríamos lo que conviene saber: un sujeto que se manifiesta como macho sería representado como tal, digo como sujeto, ¿junto a qué? A un significante que

designa el término de hembra y que no habría necesidad alguna de que determinara el menor sujeto. Siento la recíproca verdadera [...] si yo pudiera hacer que el término de relación sexual adquiriese en la cabeza de cada uno de ustedes la connotación bufonesca que esa expresión merece, habré ganado algo. (Lacan, 1967, Seminario 14).

Lacan sugiere a lo largo de los anteriores párrafos la apariencia de la realidad del sujeto masculino, así como la irrealidad de la heterosexualidad. A lo largo de los mismos también aborda la definición de la mujer, donde puede dilucidarse la siguiente interpretación: “Esto resulta de la intervención de un “parecer” que sustituye un “tener” [...] para protegerlo por un lado y para enmascarar la falta del otro”. (Butler, 1990, p.118). Mediante este juego interpretativo el sujeto femenino puede alcanzar la posición de falo, convirtiéndose en reflectora del sujeto masculino. Durante este proceso de transformación, la mujer fálica debe ofrecer aquello de lo que el hombre carece para ayudarlo a encontrar la plenitud en el proceso de transferencia<sup>30</sup>. Mediante el proceso de reconocimiento llevado a cabo durante dicho procedimiento, el sujeto encuentra comprobación e incremento de su identidad. Teniendo en consideración dicho razonamiento, Lacan reduce el ser a una forma de apariencia, una interpretación, ubicando el origen ontológico del género en este juego de apariencias. Otra cita detalla más concretamente esta afirmación:

Por muy paradójica que puede parecer esta formulación decimos que es para ser el falo, es decir, el significante del deseo del Otro, para lo que la mujer va a rechazar una parte esencial de su feminidad, concretamente todos sus atributos, mediante la mascarada. Por ello no pretende ser deseada al mismo tiempo que amada. Pero el significante de su deseo propio lo encuentra en el cuerpo de aquel a quien se dirige su demanda de amor. Sin duda no hay que olvidar que, por esta función significativa, el órgano que queda revestido de ella toma valor de fetiche. (Lacan, 1958, p.288).

Durante el capítulo titulado *Clínica de la posición femenina* del ensayo *Introducción a la Clínica Lacania* (2006) escrito por Jacques-Alain Miller, se describe a la mujer fálica como “mujer con postizo” (p.291). Durante el transcurso del capítulo, explica este concepto mediante una serie de afirmaciones que merecen ser mencionadas. La figura ubicada en el plano masculino es descrita como una entidad cuyo semblante obedece a

---

<sup>30</sup>Más adelante se concretará (en el marco cultural) distintos aspectos referidos a la mujer fálica que puede encontrarse en el manga/anime.

una función de protección hacia el tener. Por otro lado, el semblante ubicado en el plano femenino posee ciertas diferencias, porque su cometido es mascarar la falta del otro. De esta forma, “la mujer con postizo” sería la encarnación de lo que el hombre sueña con poder excluir al no tener aquello que obedece a sus deseos. Cuanto más se efectúa ese proceso de negación expulsora mayor es el postizo resultante. Como consecuencia, la “mujer con postizo” sería aquella que agrega lo que falta en el plano masculino, pero existe una pequeña trampa en este entramado de transferencia: la condición que se solicita a cambio es que ella lo obtenga a su vez de un hombre. Lo cual nos dicta la siguiente afirmación: “Hay un elemento de parecer, ha de parecer que es de ella” (p.292). Miller, mediante esta afirmación, demuestra su parecer con respecto a la mujer fálica, remarcando la ambigüedad del concepto. La mujer fálica esconde su carencia, y se presenta ante el Otro como entidad completa, mostrando un carácter decidido y colérico para ocultar dicha falta.

### Simone y la mascarada.

Es curioso pensar cómo el presente título puede parecer un engaño a los ojos del lector. En una primera instancia se pensaría que se abordaría la figura de Simone de Beauvoir, una de las filósofas feministas más influyentes del siglo XX y cómo sus escritos analizan la idea de la mascarada. Sin embargo, el texto presente a continuación seguirá otros derroteros. Yoko Taro es uno de los directores de videojuegos más influyentes que existen en la actualidad. Sus creaciones giran en torno a su constante preocupación sobre la identidad del ser humano, la fragilidad del mismo, el eterno retorno nietzscheano y, lo que es más importante en el presente apartado, la idea de género. *Drakengard 3* (2013), por ejemplo, efectuaría una poderosa crítica a la situación que tiene actualmente la mujer designada en el terreno audiovisual japonés. En dicha entrega, logra reconstruir a la *Beautiful Fighting Girl* dándole un matiz más dramático y cruel. Pero la obra que reúne los elementos perfectos para ejemplificar los conceptos mencionados previamente sería *NieR Automata* (2017)<sup>31</sup>. Esta entrega en concreto usa la robótica para establecer un juego de metáforas con el concepto de ser humano, tal y como hizo Donna Haraway mediante

---

<sup>31</sup>Durante el marco analítico, y teniendo en constancia los elementos definidos en el capítulo destinado a explicar el marco cultural, se efectuará una autopsia analítica del juego en su totalidad. Sin embargo, para este apartado se hablará de dicho personaje ya que ejemplifica a la perfección la teoría de la mascarada y la construcción de género.

el ensayo *El Manifiesto Ciborg* (1983). Sería conveniente citar brevemente a Haraway antes de iniciar la explicación:

La ciencia ficción contemporánea está llena de ciborgs, criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambiguamente naturales y artificiales. La ciencia moderna está asimismo llena de ciborgs, de acoplamientos entre organismo y máquina, cada uno de ellos concebido como un objeto codificado, en una intimidad y con un poder que no existían en la historia de la sexualidad. El sexo del ciborg restaura algo del hermoso barroquismo reproductor de los helechos e invertebrados (magníficos profilácticos orgánicos contra la heterosexualidad). Su reproducción orgánica no precisa acoplamiento. (Haraway, 1983, p.2).

Simone es uno de los tantos personajes secundarios que aparecen a lo largo de la narración. Ella vive en una sociedad poblada únicamente por robots, alejada del resto de comunidades. Para la supervivencia de los mecánicos habitantes de la aldea, cada robot tiene una función asignada. Todos son del mismo modelo, incluido ella, ninguno de ellos tiene mejores o peores habilidades. La humanidad se extinguió hace siglos, solo queda el vago recuerdo de la misma; transmutado en los desolados edificios y distintas creaciones culturales que han sobrevivido gracias a que fueron guardadas celosamente en bancos de datos informáticos. Simone, al entrar en el susodicho banco de datos encuentra una gran cantidad de novelas y ensayos que hablan sobre el amor. Fruto del conocimiento de dicho sentimiento nace también una necesidad. Necesita ser amada por Otro para sentirse completa. En dicha comunidad existe también otro robot cuyo nombre es Jean-Paul<sup>32</sup>, quien, tras leer los distintos ensayos del autor con el mismo nombre, adquirió la personalidad del mismo y sus ideales. Jean-Paul se ubica a sí mismo como significante adquiriendo un nombre que lo distingue del resto de robots. A su vez, trata de imitar la vestimenta del hombre contemporáneo del siglo XX. Simone se fija en él, es distinto al resto, quiere su amor para sentirse identificada. Por desgracia para ella, es rechazada; Jean-Paul la ignora por completo. Ella no deja de pensar qué es aquello que puede estar haciendo mal, y entonces lo comprende: no ha llevado a cabo la mascarada. Como robot que es carece de género, ella siempre ha leído en los relatos amorosos cómo existe una combinación binaria entre el hombre y la mujer. Jean-Paul debido a su actitud y mascarada, se ubica en el plano masculino, por lo cual Simone siguiendo esta orientación

---

<sup>32</sup>Yoko Taro hace uso de esta curiosa analogía para representar la formación de género.

binaria tendrá que ubicarse en el femenino. La formación de la mascarada en este caso es la más literal posible: emplea un extenso telar rojo para fabricar una falda. Cambia su modulador de voz para asemejarla a una femenina, y haciendo uso del mismo telar, corta finas líneas de tejido para colocárselas en la cabeza y simular una extensa melena. Crea distintos accesorios a partir de elementos metálicos, etc. La mascarada está completada y vuelve a Jean-Paul para solicitar su amor. Para su desgracia, él es incapaz de corresponderla ya que al contrario que ella no conoce el significado del amor; carece de la necesidad imperiosa de ser identificado por otro. Simone nuevamente rechazada, esclava del sistema binario y de la propia mascarada, no sabe cómo alcanzar la plenitud deseada. Es entonces cuando entra en un peligroso estado de psicosis. Comienza a desconectar a distintos robots de su comunidad para desmontar sus piezas e implementarlas a su cuerpo con el fin de buscar la identificación mediante una complementación perturbadoramente literal. Finalmente, lo único que queda de ella es una desquiciada amalgama metálica conformada por una innumerable cantidad de piezas pertenecientes a sus iguales. Esta trágica historia recuerda poderosamente a una enunciación lacaniana efectuada el 31 de marzo de 1954:

El *Ich-Ideal*, es ideal del yo, es el otro en tanto que hablante, el otro en tanto que tiene una relación simbólica sublimada, conmigo [...]. El *Ich-Ideal*, en tanto que hablante, puede venir a ubicarse en el mundo de los objetos a nivel de *Idea-Ich*, sea al nivel donde se puede producir esa captación narcisista que Freud nos repite insistentemente a lo largo de todo ese texto. Ustedes pensarán con toda razón que en el momento que se produce esa confusión, no existe ningún tipo de regulación posible del aparato. Dicho de otro modo, cuando se está enamorado uno está loco, tal como lo expresa el lenguaje popular. (Lacan, 1954, Seminario 1).

### El amor lacaniano.

A lo largo de la historia de la clínica psicoanalítica, esta se ha servido del eros para comprender el eros del paciente a tratar. De este modo, y por medio de las recurrentes sesiones, el analista aprenderá qué es aquello que le falta al paciente. Aquello que le falta será entendido como el objeto amado. El analista debe apoyar al sujeto con el fin de enseñarle a amar. Lacan, al igual que Sócrates, se reconocía a sí mismo como conocedor del amor. La experiencia del amor se subdivide a su vez en tres elementos: la pareja, el amante y el amado. La pareja es descrita como la unión creada entre el amante y el amado,

pero hay que tener la siguiente consideración: las palabras mencionadas previamente deben ser pronunciadas en género neutro, ya que son desconocedoras de sexo. En el amor construido entre el amante y el amado, se desentiende el sexo de las parejas. El amante se coloca como principal avatar del deseo, siendo él quien padece la falta, pero ignora la procedencia de dicha falta (pues es ignorante de la procedencia de la pulsión que le obliga a embarcarse en la búsqueda del objeto faltante). El amor se sitúa como la causa del deseo, siendo el amado quien tiene algo, pero ignora ser poseedor de lo que sustenta. Sin embargo, aparece una ironía cruel en la teoría lacaniana: lo que el amado posee no tiene nada que ver con lo que requiere el amante. Lacan aporta una fórmula que encapsula dicha enunciación: “Amar es dar lo que no se tiene a alguien que no lo quiere.” (Lacan, 1961, Seminario 8).

Lacan aísla la verdadera natura del objeto amor. Aquel objeto es la Nada. A su vez, interpreta que amar también significa “ser amado”. El amor lacaniano es aquel que se expresa con las siguientes palabras del amante: “tú me haces falta”. Lacan, al contrario que Freud (quién veía el amor como una consecuencia), asciende al amor un elemento fundamental. El amor freudiano se encuentra en relación con el inconsciente, con la transferencia, la pulsión y la repetición. Se trata de un amor narcisista, en la medida que el sujeto ama en el Otro, con la perspectiva inicial en cuanto fue amado por el padre o la madre. Existe una continuidad entre amor y pulsión. El amor freudiano es denominado como una repetición: el sujeto neurótico busca y repite la experiencia del amor en busca de reencontrarse con el amor infantil. Este amor freudiano está construido sobre una ficción, la cual sería bautizada por Lacan como la “ficción de la relación sexual”. La creencia fálica edipiana es aquella que constituye el obstáculo hacia toda posibilidad de asumir una posición sexuada. Lacan, mediante su teoría, extrae el amor de la prisión del Edipo, explorando un amor que va más allá del mismo. Esto señala un amor más allá del padre y de la madre. Más allá del fantasma de conformar un todo por la madre. Implicando un proceso de aceptación acerca de la naturaleza femenina de la madre. De esta forma, cruzando los límites del Edipo, Lacan crea el concepto “Otra mujer”. Esta idea fue creada a partir de un proceso de observación de las coordenadas del amor y el deseo en un caso que había sido previamente analizado por Freud. La definición de la Otra mujer introduce la dimensión sexual en el Edipo. Con la palabra mujer en posesión de la interrogación sobre la peculiaridad de la posición femenina en relación al deseo, el sexo o el amor. En el análisis esto implica, para el sujeto neurótico, ir más allá del rechazo ocasionado tras

comprobar que la madre se trata de una mujer. El amor lacaniano abandona la repetición freudiana y se posiciona como invención, pues no hay un modelo previo. Es invención en el fondo de la imposibilidad de escribir la relación sexual. Frente a la inexistencia del amor sexual, el individuo se verá forzado a inventar un modo propio de amor y de hacer pareja, introduciendo una relación del amor con el síntoma. En la medida que el síntoma es el signo en el que sujeto de aquella disarmonía fundamental que marca la relación con el sexo. Cuando se ama, se ama al síntoma del Otro, y al mismo tiempo, el sujeto se posicionará como síntoma en el Otro. Durante el desarrollo del infante también puede apreciarse diferencias en la clínica de Freud y la de Lacan. Freud establece un desarrollo únicamente pulsional que parte desde el inconsciente. Lacan, por otro lado, adjudica un desarrollo mediante la formulación de una demanda hacia el Otro, con el objetivo de recibir el amor. Dirigiéndose al Otro se demuestra una carencia, una falta. Dicha falta ocurre durante el estadio del espejo, donde se efectúa una falta imaginaria en el ser hablante. Esta falta puede ser colmada con la llamada de una imagen del exterior: el Otro. El amor lacaniano gira siempre alrededor de una falta estructural, una falta determinada por la existencia de la palabra “ser viviente”. El Edipo existe, pero más allá de este aparecen estas coordenadas estructurales. Sería necesario establecer una diferenciación entre amor, deseo y goce. El amor (*amour*) recubre las acepciones que van desde el amor-ternura hasta el amor sexual. El goce no tiene nada que ver con el Otro, es siempre autista. Por el contrario, la relación en el amor indica un necesario acercamiento al Otro. Esto mismo ocurre con el deseo. Al inicio Lacan asimila el deseo con el amor, parte de la demanda e identifica amor y deseo, inscribiendo al niño en una relación de dependencia con el amor de la madre. Años después, Lacan establecería una diferenciación entre el amor y el deseo. El amor se relaciona con el Otro, pero excluye la satisfacción fálica. El deseo incluye la dimensión de satisfacción y comporta una elección sexual del objeto (no es como la satisfacción obtenida en el goce, no es autista, pues incluye la relación al Otro). Tanto el amor como el deseo realizan acercamientos a la dimensión del Otro. El amor se trata de la relación de un sujeto con otro, sin incluir el sexo; pero el deseo se relaciona con el Otro a través del fantasma y mediante la intervención de la dimensión fálica. Durante su segundo periodo de enseñanza, Lacan matizaría aún más su teoría: el deseo domina al amor, pero el deseo no está claramente distinguido del Otro. Finalmente, en el último periodo de su enseñanza, abre una nueva perspectiva sobre el amor. Este hunde sus raíces en el goce. El amor aparece como una suplencia a la ausencia de la relación sexual. Sigue sin haber relación sexual, pues el goce se encuentra inadecuado. Por el lado

masculino, el goce fálico es un obstáculo durante el encuentro con la pareja femenina, que se encuentra reducida a un objeto de causa del deseo. Por el lado femenino, el goce más allá de los límites del movimiento fálico aparece loco y enigmático. De esta forma se puede llegar a la siguiente conclusión: no hay adecuación entre los dos goces<sup>33</sup>. (Gault, 2017).

---

<sup>33</sup>Denominado por Lacan como “imposibilidad de la relación sexual”.

## Marco Cultural.

*Ser psicoanalista es, sencillamente, abrir los ojos ante la evidencia de que nada es más disparatado que la realidad humana.*

Jacques-Marie Émile Lacan<sup>34</sup>

### Concepto de *otaku*.

Occidente ha recibido una imagen equivocada. Las preconcepciones sociales sobre la definición de *otaku* giran en torno a una figura estereotipada. Inicialmente, se tiene la creencia popular de que el *otaku* es simplemente aquel individuo que demuestra una gran afición por la cultura audiovisual japonesa, sin embargo, esta definición no puede estar más alejada de la realidad: el *otaku* es un individuo que recoge unas determinadas características socioculturales que pueden definirlo como tal. Ya que posteriormente se efectuará un comentario sobre la posibilidad de relación con la *Beautiful Fighting Girl* es necesario que este concepto sea aclarado previamente. La discusión aparece cuando no existe una sola definición, sino varias, que señalan esta “tribu urbana” de forma positiva o negativa, según el caso.

#### Primera definición:

- I. -Los *otakus* son gente inmadura. Que siguen atascadas en la transición a la adultez.
- II. -Rechazan un contacto directo con la realidad por miedo a ser rechazados por la misma y se refugian en un mundo de ficción.
- III. -Temen las relaciones adultas, en particular las relaciones sexuales y solo encuentran estimulación sexual en estructuras ficticias.
- IV. -En términos psiquiátricos el *otaku* sería clasificado como un esquizofrénico. (Saito, 2000).

Lamentablemente, esta descripción impera sobre una notable cantidad de individuos de la población japonesa, quienes contemplan al *otaku* como un sujeto disfuncional atrapado en una dimensión ficticia. ¿Cómo aparece este discurso claramente negativo? Esta tiene una influencia que se encuentra en el personaje de Tsutomu Miyazaki, quien, debido a sus actos, perjudicó la visión que tiene la sociedad hacia el *otaku*. Tsutomu

---

<sup>34</sup> Seminario 3.

Miyazaki fue un asesino en serie japonés, el cual secuestró y asesinó a cuatro niñas de entre cuatro y siete años de edad, durante los años 1988 y 1989, en Tokyo. Durante su detención, los medios de comunicación repitieron de forma recurrente que Tsutomu era un álgido seguidor del manga y el anime recriminando en cierta medida que este fanatismo pudo ayudar a desestabilizar su equilibrio mental. A raíz de dichos acontecimientos, una sociedad japonesa aún conservadora empezó a mirar con malos ojos a la cultura *otaku*, tratando a estos como si fueran pedófilos debido a la alta presencia de menores de edad en el manga/anime. (Saitō, 2000).

Segunda definición:

- I. -Los *otakus* tienen más amigos del sexo opuesto que el resto de personas. Y más amigos en general. Son personas sociables.
- II. -Los *otakus* suelen tener dinero. Muchos *otakus* son ingenieros y médicos.
- III. -Los *otakus* gastan gran parte de sus ingresos en entretenimiento.
- IV. -Los *otakus* ven muy poco la televisión.
- V. -Son personas con una gran cantidad de aficiones y una amplia cultura.
- VI. -No les gusta la palabra *daraku* (墮落): degeneración. (Eiji, 1992)

Esta definición, por su lado, es extremadamente positiva. Sin embargo, tiene una explicación: es una definición que aporta Otsuka Eiji. Se trata de un conocido antropólogo social y novelista, especializado en la subcultura *otaku*, que, a su vez, también es un *mangaka*. Otsuka Eiji ha redactado varios escritos relacionados con la defensa hacia el colectivo *otaku* desde un punto de vista subjetivo, buscando la definición más positiva posible para aplacar los prejuicios que sostiene la sociedad hacia los mismos. A los ojos de Tamaki Saitō, la definición ofrecida por Eiji no puede tenerse en consideración a la hora de definir al *otaku*, pues carece de neutralidad.

Sin embargo, Tamaki Saitō ofrece una tercera definición, que es aquella que se seguirá para la redacción de este documento.

Tercera definición:

- I. -Se trata de un sujeto con un gran interés en el contenido ficticio.
- II. -El *otaku* hace uso de la ficción para poseer el objeto de deseo.

III. -Es capaz de encontrar interés sexual en los propios objetos de ficción.

IV. -El *otaku* es aquel capaz de habitar en la ficción y en la realidad. (Saito, 2000)

El autor se sostiene en la teoría lacaniana para apoyar el último aspecto de esta definición. ¿Cómo es posible que el *otaku* pueda habitar en la realidad y la ficción? Tamaki Saitō recurre al nudo borromeo del Real, el Simbólico y el Imaginario. Como se ha explicado previamente, el Imaginario es el reino de las imágenes y las representaciones, y se encuentran dentro del sujeto. Es aquí donde “significado” y “experiencia” son posibles. Por lo cual, ¿qué significa para el sujeto experimentar una ficción? La experiencia, como se ha mencionado previamente, se encuentra en el Imaginario. Cuando el sujeto tiene la conciencia de estar experimentando algo es porque esta se ubica en el imaginario (Bailly, 2012). En este sentido no tendría por qué haber una diferencia sustancial entre realidad y ficción. Entonces, ¿cómo es que el ser humano es capaz de reconocer la realidad? ¿Es porque el Simbólico y el Real tienen una gran participación en él? ¿Puede decirse que el mundo diario es una ficción cercana al Simbólico? En tal caso, podría decirse que la ficción imaginaria del *otaku* domina lo Simbólico. Pero esto sería un error, ya que no es posible entender lo Simbólico a través del Imaginario. Es más, según Hiroki Azuma, psicoanalista japonés, lo Simbólico se ha detenido en la sociedad actual<sup>35</sup> (Azuma, 1999). De este modo, Tamaki Saitō propone que el *otaku* sólo sea discutido en términos imaginarios. En otras palabras, puede postularse una diferencia no estructural entre el *otaku* y el no *otaku*, ya que ambos son neuróticos<sup>36</sup> y tienen la misma relación con el Simbólico. Partiendo de esta base, sería necesario colocar una serie de puntualizaciones: teniendo en consideración que la captación visual es el principal vehículo para la traslación de imágenes, ¿qué es aquello que produce una atracción en el individuo sobre el objeto de deseo? Nuevamente, se trata de una mascarada. Dicha

---

<sup>35</sup> Tamaki Saitō se detiene a desarrollar la afirmación de Azuma:

Las funciones imaginarias que alguna vez fueron confiadas al lenguaje -por ejemplo, la función privilegiada del lenguaje como la formación de coaliciones entre ciertas comunidades [...] - de hecho, parecen estar desapareciendo. Y no es solo en letras de canciones; vemos signos del mismo fenómeno en el declive de esas "palabras de moda (*trendy words*)" que pueden simbolizar un momento histórico particular. Pero es demasiado simplista leer esto como la "pérdida de lo simbólico". Veo en ello un cambio en la posición de los medios frente a lo Imaginario. (Saitō, 2000, p. 191).

<sup>36</sup> Entendiendo por neurosis la estrategia del sujeto para eludir lo inaceptable.

mascarada ha sido, literalmente, construida con premeditación. El sujeto no ama a la imagen, sino que siente un irrefrenable deseo por la misma, creando una relación con el Otro haciendo uso del fantasma. En consecuencia, el deseo nunca podría verse completado en su totalidad naciendo dos consecuencias a raíz de esto: la primera, es que el sujeto recurra al goce para tratar de paliar una carencia que es incapaz de sublimar, y la segunda, hacer uso del cosplay para tratar de transmutar dicha idealización en un mundo tangente (siendo esta vez el sujeto quien trate de crear una mascarada para alcanzar su objeto de deseo). Por otro lado, el mercado del manga/anime es una construcción que en la mentalidad del *otaku* figura como la realidad diaria. Esta construcción no puede verse como irreal, ya que el mercado es alimentado por una innumerable cantidad de acérrimos fans, expandiéndolo y creando una formidable cantidad de beneficios. Como resultado, es un espacio que busca, por encima de todo, la capacidad de crear ficciones disfrutables. (Saitō, 2000).

El *otaku* tiene la habilidad de ubicarse en esta barrera ubicada entre lo Real y Imaginario. Dicha orientación múltiple tiene la ventaja de permitir a las personas poder cambiar la perspectiva de manera flexible, pero también están heridos por una limitación patológica. Cuanto más se desplaza el sujeto de una dimensión a otra, discurriendo entre la establecida línea de ficción y realidad, mayor es la incapacidad de ubicar sus experiencias en otro marco que no sea el ficticio. Y es cuando esta pareja de orientaciones recibe el mismo peso, que el sujeto pierde la singularidad y la capacidad de discernimiento. Esta falta de calificación señalaría el motivo por el cual el *otaku* se queja recurrentemente de sufrir episodios disociativos y de refugiarse en un escape de la realidad. ¿Dónde obtiene el sujeto el ímpetu para convertirse en un *otaku*? ¿Procede de alguna causa de trauma? ¿De dónde nace esa voluntad de sumergirse en los reinos de lo irreal? Tamaki Saitō señala que la respuesta podría ubicarse en el campo de la sexualidad. Es necesario tener en consideración la compleja estructura de la ficción y la multiplicidad de capas de la sexualidad. Cuando un sujeto ajeno al movimiento *otaku* sufre una excitación sexual debido a una mujer aparecida en un anime, al principio puede sentirse desconcertado, pero sin darse cuenta ha sido arrastrado por la corriente de la sexualidad *otaku*. Pero una pregunta aparece tras contemplar los enunciados previos: ¿Cómo es posible que el dibujo de una mujer se convierta en un objeto sexual? Esta pregunta repercute directamente en la parte superficial de la mente del *otaku*. Una interpretación desde la perspectiva analítica sobre la sexualidad del sujeto no ofrece una respuesta concisa, sino la conclusión de una

predilección por la ficción y una interpretación propia de la naturaleza comunitaria de la relación sexual por parte del sujeto. El sexo se descompone en la ficción para posteriormente volverse a unir. Siguiendo la previa afirmación, podría llegarse a la conclusión de la existencia de un otaku histerizado, incapaz de responder las eternas preguntas que se formulan sobre su propia sexualidad (Saitō, 2000). Las lecturas de la histeria ofrecen una gran cantidad de interpretaciones, y el presente documento tratará de explicarlas en el apartado *La Phallic Girl* y la *Beautiful Fighting Girl*.

Previamente, sería necesario retornar a una de las afirmaciones mencionadas en el presente apartado: ¿Es posible que un sujeto pueda ubicarse entre la realidad y la ficción? Tamaki Saitō defiende que esto ha ocurrido incluso antes a la creación de la cultura otaku, es decir, han existido individuos que han logrado aislarse en su propia ficción, y es aquí donde entra el talentoso Henry Darger.

### Henry Darger.

Fue un artista neoyorquino, uno de los principales representantes del arte marginal debido al reconocimiento tardío que supusieron sus obras. Tamaki Saitō emplea a Darger con una doble intención: mostrar cómo el ser humano ha logrado aislarse en una ficción mucho antes de la creación de la cultura otaku y mostrar cómo la *Beautiful Fighting Girl* es un género que ya ha sido atrayente para otras personas.

Hay quien dice que las obras de Darger son el resultado de una mente desestructurada a raíz de una vida que le privó de su infancia y lo aisló en un hospital psiquiátrico a muy temprana edad hasta que logró escapar. Otros, al contrario, defienden que el artista era plenamente consciente de sus actos y de aquello que dibujaba, siendo digno merecedor de su obra y resultando un pintor transgresor y polémico.

Pero, ante todo, Henry Darger es la muestra de que la sublimación no es un problema sencillo, sino un proceso de desubjetivación del Otro, que produce en el plano imaginario una inversión de las relaciones entre el Yo y el Otro, según Lacan. El olvido del Yo para caer en un mundo imaginario, donde se eleva el objeto a la dignidad de la cosa. Él, al igual que el otaku neurótico, se refugió en el Imaginario, creando mundos a partir de imágenes que recibía a cuentagotas del mundo exterior para posteriormente plasmarlos en sus obras. Darger se caracteriza por poseer un estilo desgarrador, empleando siempre a niños que protagonizan sus obras. Sus pinturas son realizadas como si fueran un libro de ilustraciones, acompañadas por un texto que narra lo que sucede en dichas imágenes;

parecería un falso cuento infantil. En lo que respecta a la narración, su estilo desborda el carisma proveniente de la literatura extranjera. Su estilo gramatical inusual tiene una serie de repeticiones rítmicas de palabras y emplea una gran cantidad de neologismos. Los signos de puntuación están colocados de forma extraña y caprichosa, si es que aparecen (MacGregor, 2002). La obra que interesaría analizar sería pues la pieza más sobresaliente de Darger: *La historia de las Vivians*<sup>37</sup>.

La historia de las Vivians tiene lugar en un gigantesco planeta, el cual gira alrededor de la Tierra, cuyos habitantes son cristianos<sup>38</sup>, principalmente católicos. El grueso de la narración describe las peripecias de las Vivians, las siete princesas de la Cristiana Nación de Abbiencia, que socorren una rebelión contra el régimen de esclavitud infantil impuesto por los “*glandelinianos*”. Estos últimos guardan semejanzas con los soldados confederados de la Guerra Civil estadounidense, ya que Darger, al igual que su padre, era un experto en dicho tema. Los niños se levantan en armas contra sus opresores y frecuentemente caen asesinados en combate, tras sufrir horribles torturas a manos de los *glandelinianos*. En palabras de John Macgregor, uno de los mayores investigadores del trabajo de Darger:

Los niños fueron terriblemente masacrados en los patios de la prisión hasta que la sangre que los mantenía vivos cubrió las calles. En todas partes había un tumulto aullante, los niños pobres se entremezclaban en un mar aullante de la costa gris [...] muchos de estos pobres niños junto a mujeres y monjas se hundían hechos pedazos. Uno después de otro se hundió con gritos agonizantes y pronto formaron una pila de cadáveres y las calles comenzaron a tornarse rojas. Imagínense los gritos de estos malvados *glandelinianos*, sus rostros cubiertos de sudor y sangre, los gritos más feroces de mujeres y niños gritando "Piedad, oh, por favor, ten piedad". Pero no hubo piedad. (MacGregor, 2002, p. 567).

Se cree que esta elaborada mitología se inspiró en Elsie Paroubek, una niña de cinco años estrangulada en 1911 que aparece en la narración bajo el nombre de “Anna Aronburg” cuya muerte marca el principio de la rebelión infantil. La historia de la rebelión posee dos

---

<sup>37</sup> Debido a que las obras de Darger fueron descubiertas tras su muerte, se ignora en que momento de su vida fue desarrollada. Sin embargo, las otras dos obras creadas por él sí están fechadas, siendo estas: *Crazy House: Further Adventures in Chicago* (1939) y *The History of My Life* (1968).

<sup>38</sup> La cristiandad también es un tema recurrente en lo que se refiere a sus obras, ya que él siempre ha estado influenciado por la religión. De hecho, era capaz de ir a misa incluso tres veces al día.

finales: en uno las Vivians y la Cristiandad triunfan, mientras que en otro son derrotadas a manos de sus adversarios.

Las *Vivian Girls* guardan unas semejanzas más que notables con las *Beautiful Fighting Girl*, ya que al igual que estas, se trata de un grupo de féminas de temprana edad que enfrentan juntas una situación que las supera, un enemigo común, un mal encarnado que debe ser destruido para restablecer el equilibrio o salvar a la humanidad. Las *Vivian Girls*, sin embargo, no poseen ningún tipo de sexualización en su diseño, no están creadas con el fin de deleitar al espectador, puesto que, aunque muchas de las escenas dibujadas por Darger sean desnudos de las mismas, estas tienen genitales masculinos<sup>39</sup>. Al igual que las *Beautiful Fighting Girl*, las *Vivian Girls* comparten una enorme cantidad de similitudes que serán señaladas en el apartado “*Phallic Girl*”, donde se explicará con mayor profundidad cómo el espectador puede verse atraído hacia una de estas figuras, o cómo puede convivir con las mismas en un mundo ficticio.

Las atrocidades que sufren las pequeñas están motivadas aparentemente por unos extremos impulsos sádicos. Entre las ilustraciones pueden apreciarse estampas de pedofilia y sadismo. Pero en términos de sexualidad, el elemento más remarcable sería los genitales masculinos de las niñas. ¿Sería posible, tal y como han especulado una gran cantidad de investigadores, que él fuese incapaz de discernir la diferencia física entre masculino y femenino? Tamaki Saitō defiende su escepticismo ante tal afirmación: en el hipotético caso de que Darger realmente desconociese la diferencia sexual física de los individuos desembocaría en una localización de su deseo en una posición completamente inconcebible. Claramente, fue capaz de discernir la diferencia entre sexos, pero en el momento de la creación de las Vivians no tenía plena certeza dicha diferenciación. ¿Debería entenderse este proceso como una patología de desautorización? Puede apreciarse en su trabajo cómo Darger mantuvo en todo momento su negativa a la castración representada en su rechazo a crecer. Durante toda su vida, él mantuvo la mentalidad de un niño que no sabía desenvolverse a la hora de establecer un contacto con el Otro. Esta afirmación puede verse confirmada en su biografía, donde Darger escribe:

---

<sup>39</sup> Las *Vivian Girls* tienen genitales masculinos. Hay quien dice que esto se debe a que Darger no sabía cómo eran estos, ya que nunca vio a una mujer desnuda. Se cree que Darger no mantuvo nunca relaciones sexuales, porque le aterraba la idea de que podía estar manteniéndolas con su hermana, la cual nunca llegó a conocer.

“¿Puedes creerlo? A diferencia de la mayoría de los niños, odiaba ver llegar el día en el cual tendría que crecer. Nunca quise hacerlo. Deseaba ser un niño para siempre. Ahora he crecido y me he convertido en un hombre viejo y lamentable, maldita sea.” (Bonesteel, 2000, pag.240).

Darger vivió toda su vida experimentando las emociones de la pubertad. Llevando una vida donde era completamente imposible el encuentro con otras personas importantes, él veía como indeseable la idea de crecer y madurar. Como señala el psicoanálisis, el proceso de desautorización de la castración se relaciona directamente con la aparición de una sucesión de perversiones sexuales. ¿Esto convirtió a Darger en un sujeto que practicaba las perversiones con las cuales fantaseaba? Si se contempla su trabajo, puede visualizarse una inagotable cantidad de señales de perversión. ¿Pero cómo actuaba en su vida cotidiana? Lewis Carroll, quien también escribía narrativas semejantes, fue activo a la hora de ejecutar sus perversiones, por el contrario, la perversión de Darger fue bastante modesta. Él se mostraba más interesado en las imágenes que recortaba de las revistas y las jóvenes de las que escribía. La única excepción se vislumbraría durante la ocasión en la cual trató de adoptar a un niño. Desgraciadamente para él, fue incapaz de cumplir su deseo ya que no cumplía con los requisitos exigidos por la agencia de adopción. Este incidente sería el que despertara en él una poderosa ira hacia Dios. Aunque podría localizarse rastros de perversión en dicho episodio tampoco sería una afirmación tan significativa. La anciana memoria de Darger fue construida por un trabajo que se servía de medios audiovisuales, como fotografías. Alimentado únicamente con estas imágenes llevó a cabo la construcción de un dominio autónomo de su realidad ficticia, es decir, una economía autónoma del deseo. Estos procesos encuentran sus similitudes con las acciones que realiza el sujeto neurótico en determinadas ocasiones para transformar sus fantasías en fuerzas motrices para llevar a cabo actos creativos<sup>40</sup>. En el caso de Darger, las imágenes usadas por él funcionan recursivamente para activar fantasías a través de circuitos narcisistas. Hay investigadores que señalan a Darger como un sujeto mentalmente inestable, sin embargo, Tamaki Saitō sugiere que se trata más

---

<sup>40</sup> Tamaki Saitō defiende en *Miyazaki Hayao's Experience with Panda and the Magic Serpent*, pag 87. como Miyazaki guarda semejanzas con Henry Darger. Al igual que el artista neoyorkino, él usó una fantasía, nacida a partir de una neurosis (en concreto, una surgida al sentir excitación sexual por la protagonista de *Panda and the Magic Serpent* (1958), como propulsor para desarrollar sus creaciones.

concretamente de un neurótico. Lo único que haría particular al caso de Darger era su mentalidad infantil, la cual tenía la capacidad de absorber cualquier elemento vinculante a su entorno mediático. Es aquí donde puede apreciarse una similitud entre Darger con el *otaku* actual. Pero, nuevamente, una cuestión sobresale: ¿por qué son siempre jovencitas como las Vivians quienes van a la guerra? ¿Cómo surge este interés sexual? (Saitō, 2000).

### *La Phallic Girl y la Beautiful Fighting Girl.*

Para efectuar un análisis de la figura de la *Beautiful Fighting Girl* es necesario tener en consideración los siguientes conceptos:

- La sexualidad problemática del *otaku*.

Los *otakus* guardan semejanzas los unos con los otros, en cuanto a vida sexual se refiere. Es más, cualquier persona cuya vida sexual gire (ya sea por completo, o parcialmente) en torno al ámbito estético podría denominarse como *otaku*. Para los maníacos la situación difiere con respecto a la del *otaku*, puesto que estos sienten atracción sexual hacia objetos que poseen o ansían conseguir. Pero su vida sexual gira principalmente en torno a objetos con mayor realidad (como la mascarada del sujeto femenino). Es curioso cómo estos individuos son capaces de sentir excitación sexual directa a raíz de los objetos que recogen. Tamaki Saitō señala a la materialidad de dichos objetos como causante de la producción del deseo. Por el contrario, una de las características esenciales del *otaku* es su afinidad por el contexto ficticio. Su estructura de deseo se apoya sobre la posibilidad de apreciar la idea paradójica de que hay una realidad en el ser ficticio. La prueba de que el *otaku* siente amor y deseo por figuras ficticias se demuestra en el interés de este por la *Beautiful Fighting Girl*. Por supuesto, el personaje ficticio no es el único requisito para el amor del *otaku*.

El prejuicio social que la sociedad siente hacia el *otaku* se hace más notable cuando se aborda el terreno de la sexualidad. El *otaku* masculino aún sigue perseguido por el estigma del *Lolita complex*<sup>41</sup>. A su vez, es difícil ignorar la perversión de la mujer *otaku* que disfruta del *yaoi* (やおい) y el *shotakon* (シヨタコン). También sería preciso mencionar el comentario que efectúa Hiroki Azuma sobre los síntomas de animalización en el *otaku* por la atracción sexual hacia la figura de las *nekogirls* (猫ガール), acompañado de fantasías de poder y sumisión con las populares *maids* (Azuma, 2001). La sociedad

---

<sup>41</sup> Complejo basado en la atracción sexual de adultos por niñas pequeñas.

japonesa ha sesgado en gran medida la visión de la figura del *otaku* por su sexualidad. Es sencillo encontrar defectos y falta de escrúpulos en la perversión del *otaku* y menospreciarlo por ello. Pero para demostrar la falta de certeza de los mencionados prejuicios, es necesario señalar que es extremadamente raro que el *otaku* (incluso sin ser aficionados al *lolicon* (ロリコン) y al *mecafechi*<sup>42</sup>(メカフェティッシュヨ) actúe estos fetiches en la vida real. Es más, en los cuarenta años de historia del movimiento *otaku*, Tsutomu Miyazaki fue prácticamente el único en cruzar la línea. Esto señala que existe una clara distancia entre el gusto sexual del *otaku* y las prácticas sexuales reales del mismo. Es más, Tamaki Saitō señala lo siguiente sobre la idea de llevar las perversiones a la “realidad”:

Mi impresión personal es que el matrimonio con otro *otaku* del sexo opuesto tiende a verse como el final perfecto para la vida como un *otaku*. Por esta razón, creo que los *otakus* se caracterizan por poseer brecha decisiva entre las tendencias perversas en la imaginación y la sexualidad "sana" de la vida cotidiana. [...] Tampoco se trata de idolatrar a personajes procedentes del manga/anime y de conformarse con mujeres reales como sustitutas en su vida cotidiana. Aquí, como en los otros contextos, los *otakus* cambian muy ágilmente su "orientación de deseo". (Saitō, 2000, p.30).

Un análisis exhaustivo de la estructura de deseo del *otaku* revela pistas fascinantes que podrían rastrear cómo se transforman las formas imaginarias de la sexualidad. El *otaku*, a pesar de la preconcepción sexual de pedófilo, no puede ser señalado como perverso sexual. El problema del deseo *otaku* debe entenderse dentro del contexto ficticio. A pesar de que estos adoren las imágenes de bellas jovencitas, mantienen una vida corriente y cotidiana. Pero, ¿por qué eligen principalmente “*fighting girls*” como sus objetos de deseo?

- Sobre las pulsiones y la ficción autoconsciente de la animación.

La *Beautiful Fighting Girl*, principalmente, es vista como máximo exponente del sexo y la violencia. Son dos elementos claves para comprender los entresijos de la mentalidad del *otaku*. Mencionar a Jean Luc Godard (director de cine suizo) quien sostenía que “todo lo que necesitas para hacer una película es una chica y una pistola” y a Pauline Kael, reconocida crítica de cine, la cual encontró en común la aparición de mujeres y violencia en gran parte de las producciones cinematográficas, encapsulando ese pensamiento en la

---

<sup>42</sup> Fetichismo por máquinas, robots y tecnología.

frase de “Kiss Kiss Bang Bang”. El hecho de que el ser humano puede verse atraído por estas figuras que irradian sexualidad y violencia, va de la mano con la teoría de Sigmund Freud sobre la pulsión erótica y la pulsión tanática, que son inherentes al subconsciente. A continuación, se menciona cómo es posible que el ser humano llegue a sentirse atraído por algo como una animación. Esto último, se relaciona con la exquisitez de los movimientos de los personajes, los cuales, al haber sido realizados con todo el cuidado y mimo posible para recrearlos a la perfección por parte del autor, son incluso más reales que los que podrían aparecer en cualquier película. Durante el rodaje de escenas cinematográficas, cada movimiento responde a las órdenes de un director que orquesta y marca el ritmo de la actuación. Sin embargo, los actores, en ocasiones, tienen movimientos involuntarios, una interpretación poco creíble, etc. Elementos como los mencionados previamente pueden provocar que el espectador escape de la inmersión del film y no llegue a involucrarse por completo. Esto no ocurre con la animación. Exceptuando aquellas animaciones llevadas a cabo mediante capturas de movimiento, las escenas animadas son creadas mediante una sucesión de fotogramas que han sido dibujados singularmente. Cada movimiento ha sido creado buscando la reproducción más fidedigna posible. Nada se deja al azar en una animación, cada pieza ha sido implementada con un objetivo y los artificiales actores son incapaces de cometer un solo fallo pues de ellos no depende que eso ocurra (Saitō, 2000).

- La naturaleza atemporal del anime.

Ahora sería conveniente analizar cómo puede el sujeto encontrar reales a personajes que son atemporales, es decir, que por mucho que pasen los años en la vida real y por muchos episodios en los que aparezcan no van a envejecer (por ejemplo, *Sailor Moon* [1992]), serie que, tras 20 años después de su emisión -con una gran cantidad de *OVA*'s con el paso de los años y un reciente remake-, sigue con unos personajes exactamente iguales. El autor sostiene que puede aparecer una especie de inquietud en el espectador al presenciar personajes que no envejecen (esto podría relacionarse con la inexistencia de la pulsión tanática en estas figuras). Sin embargo, puede comprobarse cómo es esto factible. Existen dos clases de tiempo según el psiquiatra Nakai Hisao: el tiempo cronológico, y el tiempo kairológico. El tiempo cronológico es el tiempo físico, mientras que el kairológico se refiere al tiempo que está atravesando el sujeto en ese preciso instante y como este puede acortarse y alargarse según el momento. El tiempo kairológico solo existe en el subconsciente, porque, al fin y al cabo, el tiempo cronológico sigue fluyendo. Nakai Hisao

demuestra cómo la elasticidad en el tiempo es factible, estando el manga/anime está sujeto a esta. De este modo, demuestra cómo para el subconsciente lo atemporal es posible, ya que el manga vive en un tiempo kairológico, y eso es un concepto que aparece también en el ser humano (Hisao, 1984).

- El refugio de la ficción.

Las pulsiones, la impoluta representación animada y la posibilidad de atemporalidad para el sujeto son elementos que perfectamente pueden llevarse a cabo en el espectador occidental, pero, ¿qué está ocurriendo en el archipiélago nipón para que el *otaku* se encuentre sumergido en la ficción que ofrece los autores de manga/anime? La respuesta viene de la mano de Sawaragi Noi, un conocido crítico de arte: “Japón es un mal lugar”. Con esta afirmación, Noi señala que el sujeto japonés contemporáneo tiene la urgente necesidad de evadirse y encontrar una válvula de escape, y es ahí donde entra el manga/anime. Basándose en el conocido concepto de “el arte imita la vida” el japonés encuentra un lugar idóneo en donde refugiarse, destruyendo así la barrera existente entre la realidad y la ficción. De hecho, esto es fundamentado con el pensamiento platónico que dividía el mundo entre la idea, la realidad y el arte. (Noi, 1998).

- La *Phallic Girl*.

Sería conveniente retornar a Henry Darger, quien representa de forma perfecta todos los conceptos relacionados, siendo un ejemplo práctico de la teoría de Tamaki Saitō. En primer lugar, se encuentra la mezcla de los conceptos de sexo y violencia de forma continua, concepto que puede verse plasmado en sus obras, lo cual es curioso al tratarse de un autor parecido a los *hikikomoris* y que tuvo poco contacto social, de modo que tuvo que adaptar sus obras a partir de lo que recordaba de su juventud. También, de este modo, el tiempo kairológico tiene su presencia en sus ilustraciones ya que después de tantísimos capítulos, sus personajes no envejecían y nunca alcanzaban la madurez. Además, es la máxima representación de las *Phallic Girl*, ya que su negación a la castración dotó a sus personas femeninas de, literalmente, un poder fálico. El concepto de *Phallic Girl* bebe en gran medida del término de psicoanálisis conocido como *Phallic Mother*, las cuales son vistas como símbolos de perfección y omnipotencia. Debe repasarse más, pero por ahora es determinante recordar el proceso del espectador que es incapaz de alcanzar el objeto de deseo y que se siente atraído por la *Phallic Girl*, cayendo así en un síntoma de histeria.

¿Por qué la *Beautiful Fighting Girl* puede parecer tan sugerente para el sujeto? El icono de la *Beautiful Fighting Girl* es una extraordinaria invención capaz de encapsular múltiples formas de perversión en una configuración estable. Ellas irradian potencial omnidireccional de pedofilia, homosexualidad, fetichismo, sadismo, machismo y otras perversiones. A su vez, cuando el sujeto se postula en el Real como el reino de lo imposible (un reino paradójico que existe porque es imposible de experimentar). Ubicado allí es muy improbable estimular el Simbólico y el Imaginario, y ahí es cuando emerge una realidad imaginaria donde el sujeto se ve inmerso. La *Phallic Mother* es uno de los conceptos claves del psicoanálisis; es literalmente una madre con falo, y algunas veces se usa para describir una mujer que posee una gran autoridad. Es vital referirse a las *Beautiful Fighting Girl* como *Phallic Girl* ya que existe una diferencia entre ambas. La *Phallic Girl*, a diferencia de la *Phallic Mother* no se ha enfrentado a ninguna clase de trauma y no posee necesariamente una motivación para luchar. La *Phallic Mother*, por su parte, ha superado una herida, un trauma, y eso es lo que la empuja a luchar.

La *Phallic Girl* es completamente vacante, poseyendo la habilidad de luchar sin una razón aparente. Ella encuentra su histeria tras haberse identificado con el falo, sin embargo, este está vacío, y nunca volverá a ser utilizado. Una mujer forzada a hacer una mediación entre un mundo que desconoce. Mediar entre deseo y energía, debido a un vacío, es referido por los psiquiatras como histeria. Pero primero de todo, ¿qué es la histeria? La histeria es una forma de neurosis, como la neurosis obsesiva, y tiene una estructura. En concreto, una contraria a la del obsesivo. Consiste en ubicarse como objeto de deseo del Otro, procurando que ese deseo (y en consecuencia también el propio) no se vea nunca satisfecho. De ahí que, mientras al obsesivo lo define el "deseo imposible", al histérico lo define el "deseo insatisfecho". Según Lacan el proceso de la histeria se lleva a cabo durante la búsqueda de identificación del sujeto en el amor del Otro. De este modo, la *Phallic Girl* sería histerizada por la mirada del deseante. Pero volviendo a la realidad, esto es inviable. ¿Cómo es posible esto si no deja de ser una animación? Saitō señala como la realidad japonesa es distinta a la occidental, ya que en Occidente se trata de estar en lo Real como si de un cordón umbilical se tratara, y esto en Japón no existe. Ellos no disfrutan la ficción porque sea una forma de realidad virtual. Ellos la disfrutan porque tiene el estatus de otra realidad, una que demanda un reordenamiento del sujeto.

Obviamente, esta otra realidad está separada de la realidad del día a día, por lo cual se requiere del campo magnético en que consiste la sexualidad, del mismo modo que el

dibujo de un cuerpo desnudo puede hacer reaccionar al sujeto de una manera o de otra. El sexo ya no es algo instintivo, pero no deja de ser algo relacionado con el ser, y eso es algo que fue señalado por Sigmund Freud. De este modo, la *Phallic Girl* es un puente entre el deseo que siente el *otaku* en la realidad y el mundo ficticio audiovisual japonés (Saitō, 2000).

- Reflexiones sobre la *Beautiful Fighting Girl*.

Después de las previas afirmaciones y el exhaustivo estudio de la figura de Henry Darger, puede obtenerse una serie de conclusiones que sorprendentemente no son nombradas a lo largo del ensayo de Tamaki Saitō. Habiendo dejado claro cómo Darger empleaba su neurosis como fuerza creadora tratando de representar en sus creaciones sus fantasías, puede deducirse una nueva afirmación: la industria del manga/anime es impulsada por neuróticos y se destina al consumo de otros neuróticos que, en lugar de transmutar sus fantasías en creaciones, simplemente pueden adquirirla en su tienda proveedora favorita. Es decir, el *otaku* que transmuta sus fantasías en creaciones se transforma en un autor, pero aquel que simplemente es abastecido por el mercado del *otaku* se convierte en un receptor satisfecho. ¿Esto no recuerda al signo de Saussure reinterpretado por Lacan, mencionado en el marco previo? Un autor que trata de transmitir sus fantasías, plasmando el código en las viñetas, con la esperanza de que el vivaz lector pueda interpretar sus intenciones y, a su vez, pueda sentirse igualmente ufano. El *otaku* tras haber recibido el nuevo número de su colección predilecta, ha digerido su contenido, se muestra complacido, su deseo a corto plazo ha sido aplacado. ¿Por qué la figura de la *Beautiful Fighting Girl* es tan seguida y amada? ¿Por qué es tan recurrente? Como se ha mencionado previamente, el lector ha consumido el producto audiovisual, pero hay que recordar un elemento vital para comprender la naturaleza de la estructura de deseo: el deseo nace de la pulsión, la cual se basa en un circuito de constante repetición ya que el sujeto nunca llega a satisfacerse plenamente. Este se convierte en esclavo de la búsqueda de una satisfacción evasiva, que nunca llegará a pertenecerle. Pasará un mes y él volverá a su tienda de confianza, pasará por caja y nuevamente adquirirá el producto que suprimirá su deseo brevemente. Contemplar la naturaleza recurrente de la *Beautiful Fighting Girl* en la producción audiovisual japonesa es admitir la existencia de un eterno circuito pulsional.

Es más, tampoco llega a nombrar como se efectúa la mascarada. Partiendo de la base de la inexistencia de la relación sexual, es necesario remarcar que, obviamente, una imagen carece de sexo. El *otaku* se deleita con las imágenes creadas por el autor y es capaz de discernir con facilidad qué personaje se posiciona en el campo masculino y cuál en el femenino. Pero esto, nuevamente, es causa de la intención del autor, quien efectuando una mascarada sobre su creación ha posicionado al personaje en el eje binario sexual. El manga/anime, al tratarse de un producto artificial nacido de la imaginación, puede permitirse formas anatómicas imposibles, cuerpos hipersexualizados, eventos localizados en las fantasías de un autor que busca que aquel lector que es igual que él le acompañe en una acogedora sesión de lectura o visualización. El manga/anime puede usarse para crear mascaradas imposibles que responden a fantasías inconcebibles de los neuróticos que crean o consumen.

A su vez, sería conveniente mencionar el interés que puede tener el espectador en las villanas que aparecen en dichos productos audiovisuales, puesto que las mismas constituyen un pilar importante en el grueso de la narración y merecen un análisis con detenimiento. La *femme fatale*, desde un punto de vista psicoanalítico, encarna las fantasías sadomasoquistas del sujeto. El *otaku* no puede dejar de contemplarla, a pesar de ser consciente de su naturaleza destructiva, su sensualidad está construida como un poderoso campo magnético. La *femme fatale* tiene la intención de destruir al hombre, absorberlo y, en ocasiones, él es consciente, pero la atracción es tan poderosa que no puede escapar de ella, aguardando la esperada ejecución. Nuevamente, el manga/anime está ahí para hacer posible las fantasías más retorcidas y sadomasoquistas del deseo masculino y, para ello, recogió la figura de la *femme fatale* y la transformó en una figura aún más peligrosa e inestable: la *yandere* (ヤンデレ). Es natural que Tamaki Saitō no recogiera esta figura en su ensayo, puesto que esta nació a mediados de la década de los 2000's con animes tales como *Higurashi no naku koro ni* (ひぐらしのなく頃に) (2006) y *School Days* (2007). La *femme fatale* se sirve de la seducción para someter al hombre y torturarlo, son una suerte de Medea y desgraciado Jason; por otro lado, la *yandere* emplea una falsa máscara de inocencia para seducir al hombre, tiene una naturaleza psicótica y maniática, no tarda en demostrar su faceta destructiva puesto que le es imposible someterla. Finalmente, el personaje se ve atrapado por una figura tóxica, irascible y violenta, pero no con él, sino con cualquier persona que ose acercársele. Freud señalaba cómo el sujeto castrado sentía la necesidad de ser protegido por la madre y cómo

la pareja del mismo pasaría suplir dicha carencia; la *yandere* satisface la fantasía de protección y aislamiento más hiperbólica.

¿Es el *otaku* un maníaco? Durante el apartado dirigido a explicar la sexualidad problemática del *otaku* se señaló como principal diferencia la posición que ocupa el objeto de deseo. En el caso del maníaco, este se encontraba en lo tangente, mientras que el *otaku* lo localizaba en la ficción. A pesar de todo, esta diferencia no es la única que existe. El maníaco encuentra su objeto de deseo en una figura material, sin embargo, a su vez esta figura se someterá a una serie de requisitos exigidos por el maníaco. Entre ellos, destaca principalmente la intención de propiedad única sobre la pieza, la extenuante protección, un aprecio por parte del maníaco que roza la sacralidad, y una fidelidad recíproca. Mientras tanto, el *otaku* no espera tales características en la figura ficticia. Esto puede demostrarse en el éxito del que gozan los mangas que parodian a los distintos personajes (ya sean *fanarts* o *doujinshi* [同人誌]) del universo manga/anime. Mientras que para el maníaco esto podría denotar un claro sacrilegio, el *otaku* disfruta con dichas viñetas.

Finalmente, sería conveniente analizar un elemento igualmente recurrente en una gran cantidad de manga/animes: el incesto. Freud escribiría en 1913 uno de sus libros más conocidos: *Tótem y tabú*. Entre sus páginas puede encontrarse una justificación religiosa al temor al incesto, ya que los primeros habitantes de Australia se regían mediante costumbres totémicas y una de las reglas que dictaminó dichas prácticas sería la prohibición de relaciones sexuales o casamientos entre las familias del asentamiento. Pero, ¿esta naturaleza tabú del incesto estaba también en Japón? Textos como el *Kojiki* (古事記) (712) muestran lo contrario. Pasajes donde los hermanos Izanagi e Izanami se aman y tienen multiplicidad de hijos, o también Amaterasu y Susano (quienes a su vez eran hijos de Izanami) mostraban actitudes incestuosas. Es cierto que actualmente Japón mantiene rígidamente el tabú del incesto, pero elementos residuales de esta mentalidad primitiva pueden verse reflejados en las fantasías incestuosas de algunos *otakus*. Animes tales como: *Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii wake ga nai!* (俺の妹がこんなに可愛いわけがない) (2008), *Selector Infected WIXOSS* (2014) y *No Game No Life* (2014) satisfacen estas fantasías prohibidas por la sociedad.

*La Phallic Girl* en Occidente.

En el artículo de *La ecuación simbólica: Muchacha = Falo*, escrito por Otto Fenichel y recogido en el número 15 de la *Colección DIVA* en el septiembre de 1999, puede apreciarse como Fenichel efectúa un comentario sobre la aparición de las *Phallic Girl* en Occidente que podría servir para ilustrar los conceptos explicados previamente. El presente comentario viene a raíz de una serie de fantasías edípicas que sufría una de sus pacientes, las cuales tenían una serie de puntos en común con distintos cuentos de hadas y leyendas. En dichos relatos aparecen de forma recurrente unas pequeñas jóvenes salvadoras que protegen a grandes hombres durante las aventuras de los mismos. “Pequeños compañeros hacedores de milagros (que no necesariamente deben ser femeninos), tales como enanos, mandrágoras, figuras talismánicas de todo tipo a menudo fueron analizadas, y el ‘pequeño doble’ fue reconocido como una figura fálica” (1999, p.5). La paciente señalaba una serie de conexiones entre la figura fálica y las pequeñas muchachas salvadoras. Fenichel expone el ejemplo del Rey Nicolo<sup>43</sup> quien únicamente fue apoyado por su hija menor durante la serie de adversidades que afrontó (guardando a su vez semejanza con Cordelia, la hija menor del rey Lear<sup>44</sup>) y la ópera *Mignon* (1866) de Ambroise Thomas. La interpretación recurrente de la naturaleza de estas figuras sería el reverso de la fantasía de salvación. Freud señalaba que se interpretaba la ficción de hombres que debían salvar a mujeres o jovencitas como el deseo inconsciente del sujeto de salvar a la madre (*Phallic Mother*). Por el contrario, una figura femenina que salvaguarda a un hombre tendría una lectura maternalista. La cual, a pesar de poseer una débil apariencia, esconde una increíble fortaleza mágica en su interior (estas afirmaciones recuerdan poderosamente a las conocidas *Magical Girl*). Un interesante análisis llevado a cabo por él explica también la naturaleza talismánica de las jovencitas. Cómo talismanes son objetos narcisistas desde el punto de vista masculino.

#### Animes relacionados con el concepto de BFG, desde 1960's hasta 1990's.

| Línea                    | 1960's  | 1970's   | 1980's  | 1990's                      |
|--------------------------|---|--|---|-----------------------------|
| <i>Splash of crimson</i> | <b>Cyborg 009</b> (manga, 1964)<br><b>Rainbow</b><br><b>Battleteam Robin</b> (anime, 1966) ´<br><b>Ultra 7</b> (TV Drama, 1967) | <b>Battle of the Planets</b> (anime, 1972)<br><b>Star Blazers</b> (anime, 1974)<br><b>Time Bokan</b> (anime, 1975) | <b>Space Runaway Ideon</b> (anime, 1980)<br><b>Macross</b> (anime, 1982)<br><b>Akira</b> (manga, 1992)<br><b>Harmagedon</b> (anime, 1983) | Sobreeplotación del género. |

<sup>43</sup>*König Nicolo*, 1919.

<sup>44</sup>*El rey Lear*, 1605.

|                                 |  |   |  |   |
|---------------------------------|--|---|--|---|
|                                 |  | <b>Secret Squadron</b><br><b>Five Rangers</b> (live-action TV drama, 1975)<br><b>Gundam</b> (anime, 1979)<br><b>Future Boy Conan</b> (anime, 1978)<br><b>Gakaxy Express 999</b> (anime, 1979) | <b>Uchu Keiji Shaider</b><br>(live-action, 1984)   |   |
| <b>Magical Girl</b>             | <b>Witch Girl Sally</b> (anime, 1966)<br><b>Secret Akko-chan</b> (anime, 1969) |   | <b>Gigi and the Fountain of Youth</b> (anime, 1982)<br><b>Creamy Mami</b> (anime, 1983)<br><b>Esper Mami</b> (anime, 1987)<br><b>Kiki's Delivery Service</b> (anime, 1989)   | <b>Little Red Riding Hood Cha Cha</b> (anime, 1994)<br><b>Nurse Angel Lilika SOS</b> (anime, 1995)<br><b>Pretty Sammy</b> (anime, 1996)<br><b>Magic User's Club</b> (OVA, 1996)<br><b>Cardcaptor Sakura</b> (anime, 1998) |
| <b>Transforming Girl</b>        | <b>Pa-man</b> (anime, 1967)  | <b>Marvelous Melmo</b> (TV anime, 1971)<br><b>We Love You, We Love You, Magic Teacher</b> (TV Drama, 1973)<br><b>Cutey Honey</b> (anime, 1973)<br><b>Kekko Kamen</b> (manga, 1974)            | <b>Cat's Eye</b> (manga, 1981)<br><b>Southern Cross</b> (TV drama, 1984)<br><b>Megazone 23</b> (OVA, 1985)<br><b>Dirty Pair</b> (TV drama, 1985)<br><b>Gall Force</b> (OVA, 1986)<br><b>Bubblegum Crisis</b> (OVA, 1987)<br><b>Silent Mobius</b> (manga, 1988) | <b>Bishojo Mask</b><br><b>Poitrine</b> (TV drama, 1990)<br><b>What's Said Is Done, Three Sisters Shurshutorians</b> (TV drama, 1993)  |
| <b>Equipo</b>                   | <b>009/01</b> (manga, 1967)  |   | <b>Yawara</b> (manga, 1986)  | <b>Gunsmith Cats</b> (manga, 1991)  |
| <b>Carácter y determinación</b> | <b>V is the Sign!</b> (manga, 1968)<br><b>Attack No.1</b> (manga, 1968)        | <b>Aim for the Ace</b> (anime, 1973)<br><b>Song of the Baseball Enthusiast</b> (anime, 1973)  |  | <b>Natsuki Crisis</b> (manga, 1990)<br><b>Street Fighters II</b> (game, 1991)<br><b>Virtua Fighters 2</b> (game 1995)   |
| <b>Takarazuka</b><br>(宝塚歌劇団)    | <b>Princess Knight</b> (anime, 1967)   | <b>Star of the Seine</b> (anime, 1975)<br><b>The Rose of Versailles</b> (anime, 1979)   |  | <b>Utena</b> (Anime, 1997)  |
| <b>Cazadora</b>                 | <b>Epa-parera</b> (manga, 1967)<br><b>Lupin III</b> (manga, 1967)              | <b>Eko eko azaraku</b> (manga, 1975)<br><b>Alien</b> (manga, 1979)  | <b>Dream Hunter Rem</b> (OVA, 1985)<br><b>Appleseed</b> (manga, 1985)<br><b>BASTARD!!</b> (manga, 1985)<br><b>Vampire Miyu</b> (OVA, 1988)   | <b>BASARA</b> (manga, 1990)<br><b>Zeiram</b> (OVA, 1991)<br><b>Mamono Hunter Yoko</b> (OVA, 1991)<br><b>Ghost Sweeper Mikami</b> (TV, anime, 1993)  |

|                   |  |                                     |  |   |
|-------------------|--|-------------------------------------|--|---|
|                   |  |                                     |  | <b>Slayers</b> (TV anime, 1995)<br><b>Ghost in the Shell</b> (anime, 1995)<br><b>Tomb Raider</b> (game, 1997)<br><b>Aika</b> (OVA, 1997)<br><b>Hyper Police</b> (anime, 1997)                             |
| <b>Alien</b>      |  | <b>Urusei Yatsura</b> (manga, 1978) | <b>3x3 EYES</b> (manga, 1987)  | <b>Video Girl</b> (manga, 1990)<br><b>Tenchi muyo</b> (OVA, 1992)<br><b>Seiba Marionettes</b> (anime, 1996)<br><b>Save Me, Guardian</b><br><b>Shaolin</b> (anime, 1998)                                   |
| <b>Pygmalion</b>  |  |                                     | <b>Dr. Slump</b> (manga, 1980)<br><b>Nanako SOS</b> (anime, 1983)                              | <b>GUNNM</b> (manga, 1991)<br><b>All-Purpose Cultural Cat Girl</b> (OVA 1992)<br><b>Robot Force Iron María</b> (manga 1993)<br><b>Azumi</b> (manga, 1994)<br><b>Serial Experiments Lain</b> (anime, 1998) |
| <b>Medium</b>     | <b>Little Norse Prince</b> (anime, 1968) |                                     | <b>A Child's Dream</b> (manga, 1980)<br><b>Nausica of the Valley of the Wind</b> (anime, 1984) | <b>Samurai Spirits</b> (game, 1993)<br><b>Joan</b> (manga, 1995)<br><b>Princess Mononoke</b> (anime, 1997)<br><b>Joan of Arc</b> (película, 1999)   |
| <b>Híbrido</b>    |  |                                     | <b>Gunbuster</b> (OVA, 1988)   | <b>Sailor Moon</b> (anime, 1992)<br><b>Wedding Peach</b> (anime, 1995)<br><b>Evangelion</b> (anime, 1995)<br><b>Sakura Wars</b> (game, 1996)<br><b>Nadesico</b> (anime, 1996)                             |
| <b>Otro Mundo</b> |  |                                     | <b>Leda.: Fantastic Adventures of Yoko</b> (OVA, 1985)   | <b>Rayearth</b> (anime, 1994)<br><b>Fushigi yugi: The Mysterious Play</b> (anime, 1995)<br><b>Escaflowne</b> (anime, 1996)  |
| <b>Perversión</b> | <b>Shameless School</b> (manga, 1968)    |                                     | <b>Sailor Suit and Machine Gun</b> (película, 1981)  | <b>Fly! Isami</b> (anime, 1995)<br><b>Birdy the Mighty</b> (OVA, 1996)  |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  | <b>Kuru kuru Kururin</b><br>(manga, 1982)<br><b>Stop! Hibari-kun</b><br>(manga, 1983)<br><b>Delinquent Girl</b><br><b>Detective</b> (TV<br>drama, 1985)<br><b>The Asukas of</b><br><b>Flowers</b> (manga,<br>1985)<br><b>V Madonna War</b><br>(peícula, 1985)<br><b>Ranma</b> (peícula,<br>1989) |  |
|--|--|--|--|--|

(Saitō, 2000, pp.128-129)

En la actualidad, el género de las *Beautiful Fighting Girl* se ha convertido en uno de los más recurrentes en el panorama manga/anime, siendo casi imposible enumerar todas las series relacionadas con este concepto que han aparecido desde el 2000 hasta el 2010, de modo que se escogerá posteriormente distintas series que han aportado novedad a este género tan popular en Japón.

Bien es cierto que el suceso de las *Beautiful Fighting Girl* también tiene su éxito en Occidente, con figuras como *Catwoman* (1940), *Wonder Woman* (1941) y *Batgirl* (1961). A pesar de esto, Tamaki Saitō considera que estos personajes no poseen la profundidad argumental que puede tener cualquier protagonista de la lista anteriormente mencionada.

## Aplicación analítica del modelo.

*Los personajes en animación no conocen la infidelidad. No te abandonan por otra persona. La animación es, en ciertos puntos, muy cercana a la industria de la pornografía. Todas tus necesidades físicas se cumplen. Puedes ver diferentes animaciones y encontrar todo lo que desees.*

Hideaki Anno<sup>45</sup>

*Puella Magi Madoka Magica* (2011) y la muerte de la *Beautiful Fighting Girl*.

*Puella Magi Madoka Magica* es uno de los principales animes cuya función consiste en la reconstrucción de la figura de la *Magical Girl*. Recientemente han aparecido otras series con una intención similar, tales como *Magical Girl of the End* (2012) y *Q* (2014). Sin embargo, *Puella Magi Madoka Magica* fue pionera en esta práctica. Posee una animación cuyo objetivo consiste en engañar al espectador. Sus formas, su estilo y su diseño de personajes se acercan a los estándares típicos de una serie cliché cualquiera; sin embargo, esconde una trama compleja, cruda y realista. El director, Akiyuki Shinbo<sup>46</sup>, emplea esta estética infantil e inocente para lograr un mayor impacto en el espectador. Es imposible no encontrar semejanzas con el estilo artístico de Henry Darger, que lograba perturbar con la presencia de infantes en escenarios inquietantes.

La serie, compuesta por un total de doce episodios, narra la historia de Madoka, una estudiante de secundaria. Ella, junto a sus amigas, deberán enfrentarse a una serie de bizarros sucesos encabezados por entidades malignas, las cuales reciben el nombre de brujas. Estos seres nacen gracias a la energía negativa que produce el sufrimiento del ser humano. En un principio, podría parecer la típica serie tipo *Magical Girl* donde un grupo de chicas deberán combatir contra las fuerzas del mal para así salvar el mundo. Pero la serie decide tirar por otros derroteros. Esconde una mayor profundidad de lo que aparenta

---

<sup>45</sup> Interview with Hideaki Anno, May 1997 *AnimeLand* #32, pages 19-21.

<sup>46</sup> Director a su vez del anime *Sayonara Zetsubō Sensei* (さよなら 絶望先生) (2007), serie en la cual señalaría la naturaleza aislacionista y maniaca de la juventud nipona. Y de *Maria Holic* (まりあほりっく) (2009), donde hablaría sobre las dificultades de las relaciones interpersonales.

inicialmente. Las protagonistas, para obtener los poderes necesarios para luchar contra este mal que azota la sociedad, deben firmar un pacto con Kyubey, un extraño ser que les concede cualquier deseo, pero, a cambio, estas deberán combatir sin descanso contra las brujas. Es aquí donde entra la idea del neoliberalismo.

La serie efectúa una feroz y eficaz crítica hacia la sociedad neoliberal japonesa, mediante la ingeniosa metáfora de las chicas protagonistas. Las *Magical Girls* siempre se han caracterizado por la idea de un grupo de jóvenes féminas que colaboran juntas para aplacar a un enemigo común; un claro ejemplo sería el anime *Sailor Moon*, donde el compendio de protagonistas trabaja en grupo y celebran juntas sus victorias. Contra todos pronóstico, esto último no ocurre en *Madoka Magica*. Desde el primer momento, Kyubey las incita a competir entre ellas a la hora de eliminar a las brujas. Aquella que más brujas derrote, más poder obtendrá, y, quizá, antes podrá escapar de la pesadilla en la cual se han introducido inconscientemente. De este modo, las chicas muestran su faceta más descarnada compitiendo entre ellas para obtener mayor poder, sin mostrar ningún tipo de empatía. De esta forma, la serie trata de establecer paralelismos con la organización social japonesa: un individuo obtiene un deseo (un salario) a cambio de mantenerse en un sistema laboral que le obligará a dar lo mejor de sí y mostrándose competitivo durante un periodo de tiempo no determinado. Conforme se desarrolla la trama, las jóvenes no tardan en descubrir que su cruzada es en vano. Las brujas no dejarán de revivir una y otra vez, la gente no dejará de sufrir por mucho que ellas traten de eliminar dichas energías negativas. No existe una felicidad definitiva en *Madoka Magica* al igual que no existe un final para la contienda de estas jóvenes; deberán luchar hasta caer exhaustas.

Finalmente, existe un factor que es necesario tener en cuenta para catalogar a esta serie como reconstructora. Como se mencionó en el Marco Cultural, existe una diferencia entre la figura de la *Phallic Girl* y la *Phallic Mother*, estableciendo que en todos los productos manga/anime, las protagonistas son *Fallic Girls*, ya que no poseen ninguna clase de trauma que las incite a combatir. No obstante, en *Madoka Magica* esto último sí ocurre. Durante el tercer episodio, Tomoe Mami, una de las componentes del grupo pierde la vida combatiendo contra las brujas, delante de sus compañeras. Esto traumatiza y derriba la estabilidad emocional de las mismas, quienes no han podido hacer nada para evitarlo, ya que para entonces ellas no tenían el poder para combatir contra estos seres. Tomoe, quien se había convertido en un modelo a seguir, un ídolo que materializaba todo en lo que ellas ansiaban convertirse y una figura protectora, ha sido superada y derrotada por ese ente

maligno. Es en este justo momento cuando las protagonistas sufren una transformación a nivel de personajes, dando un sutil pero importante cambio al género de las *Beautiful Fighting Girl*. La muerte de la *Phallic Girl* crea el trauma necesario para el nacimiento de las *Phallic Mothers*. Es más, al final de la serie, viendo cómo es imposible paliar todo el sufrimiento de la humanidad, Madoka decide optar por una solución alternativa: convertirse en una diosa con el poder suficiente como para evitar el surgimiento de las brujas. La protagonista sufre una transformación en diosa madre protectora de la humanidad con un poder omnipotente como conclusión a su desarrollo como *Phallic Mothers*.

### *Alien 9* (2001) y la angustia de la infancia.

*Alien 9* aborda otra serie de cuestiones importantes sobre la sociedad japonesa. Al igual que *Madoka Magica*, se sirve una animación infantil que contrasta con el horror y surrealismo que muestra la serie. El argumento es de nuevo extrañamente familiar, como el de cualquier otro de este género, pero con unos matices que hacen de esta serie algo único y diferente. Yuri Otani, una estudiante de sexto curso, es elegida junto a otras dos compañeras para combatir la amenaza que suponen los *aliens*. Por si mismas serían incapaces de derrotar a estos seres, por ello, deben servirse de los “*borgs*”, unas criaturas que se encuentran sobre sus cabezas en forma de cascos y que les ayudarán a combatir esta gran amenaza. Estos seres, a cambio, se alimentan de la suciedad de las muchachas (sudor, epidermis, caspa, etc), creando de esta forma una relación simbiótica entre ambos. *Madoka Magica* empleaba el género de las *Magical Girls* para hacer una inteligente crítica al sistema neoliberal y trazar una reinención del género; *Alien 9*, por otro lado, aborda otro tema de gran importancia en la actualidad: la fragilidad de los niños en su etapa más delicada: la adolescencia.

Es una serie que se sirve de los tropos de este género para explicar cómo el adolescente japonés se encuentra bajo circunstancias inadecuadas para el momento que está atravesando, y para ello emplea a sus personajes para demostrar lo inhumano del sistema. Como por ejemplo ocurre con el padre de una de las protagonistas, el cual está tan obsesionado con que su hija logre a ser algo en la vida que le da exactamente igual que sea mediante la contienda contra estos *aliens*. Lo único que él desea es que ella sea reconocida por los demás por ser capaz de haber terminado dicha empresa. Por otro lado, tenemos a la protagonista, la cual no es capaz de abordar la situación, de manera que es

su propio Borg quien decide tomar las riendas controlando a la pequeña y lanzándola al ataque. Yuri, a su vez, es casi dependiente de sus compañeras, ya que sin ellas no podría seguir adelante y, muchas veces, estas tienen que combatir por ella para protegerla, mostrando así su naturaleza frágil y débil. Pero al mismo tiempo ella detesta ser así, y odia vivir a la sombra de aquellos que son superiores, no obstante, es incapaz de tomar el control sobre su vida. Que los Borg se coloquen sobre la cabeza de las protagonistas y las hagan evolucionar, en cierto sentido, no es una decisión casual, ya que es una metáfora de los cambios que sufren los niños durante la pubertad y como estos llegan a mostrarse reacios y confusos durante las primeras etapas. A su vez, la posición de solapa de estos seres ofrece un punto de vista alternativo a la definición del amor ofrecida a lo largo de este trabajo de investigación. Es obvio que existe una relación, no premeditada, entre las pequeñas y estas criaturas, donde el deseo se satisface equivalentemente entre ambas partes. Sin embargo, esto crea un clima constante de sometimiento ya que cada entidad no puede sobrevivir independientemente. Los *borgs* y las niñas se pierden a sí mismos en una relación de continua unión, donde las barreras que separan ambas entidades cada vez se diluyen más. Las integrantes del grupo requieren de la ayuda de estos seres para asegurar su supervivencia; pero existe también el caso mencionado previamente: el de una hija que hará uso de ellos para asegurar la felicidad de su padre. En este particular caso, el objeto de deseo del padre se subyace en la aprobación del Otro sobre su propia hija. Al mismo tiempo, la joven desea el deseo del padre, por lo cual se doblga a la voluntad del mismo efectuando dicha tarea. ¿Acaso no recuerda esta afirmación al primer tiempo del Edipo, siendo el padre quien posee el falo, y la hija quien deberá posicionarse como falo para convertirse en el objeto de deseo del padre? A su vez, es necesario remarcar cómo en este caso concreto las jóvenes protagonistas siguen tratándose de *Phallic Girls* ya que el motivo de su lucha no se ubica en la existencia de un trauma previo. Es más, durante los episodios se subraya cómo ellas carecen de cualquier tipo de remuneración y prestaciones; combaten porque alguien tendría que hacerlo. ¿Podría entenderse la relación entre las pequeñas y los *borgs* como masoquista? Visualizando el anime, es difícil no contemplar prácticas masoquistas entre ambas figuras. Cuando el *borg* toma dominio del cuerpo de Yuri forzándola a combatir, está claro quién dirige en esa relación simbiótica. Pero una de las características del masoquismo lacaniano sería la necesidad que tiene el amo de la presencia de un esclavo, sin él no es nada (Allouch, 2014). Lo mismo ocurre en este escenario, sin la existencia de un cuerpo del cual alimentarse los *borgs* son incapaces de sustentarse de forma autónoma.

*NIER: Automata* (2017). Androides con neurosis humanas.

Hace siglos que la humanidad se vio forzada a refugiarse en un búnker ubicado en la luna. Una raza proveniente de otro planeta derrotó a la humanidad y esta tuvo que marchar al exilio. Ante esta tesitura, da inicio la construcción de YoRHa, una organización conformada únicamente por androides creados a imagen y semejanza de la humanidad. Mientras, los *aliens* se esconden en las profundidades de la tierra, dejando en la superficie un colosal ejército de máquinas programadas para atacar a esos androides. Pasan los años, la guerra entre androides y máquinas se repite una y otra vez quedando siempre en tablas. Corre el año 11945, acaba de dar inicio la catorceava guerra contra las máquinas. Es en este preciso instante donde entran los protagonistas del videojuego: 2B, una androide diseñada para el combate; 9S, encargado de efectuar tareas de exploración y reconocimiento; y, finalmente, A2 una androide desertora buscada por la organización y que entorpecerá las operaciones de 2B y 9S.

Por órdenes de la organización, 2B y 9S deberán trabajar siempre codo con codo y marchar juntos a las misiones. En una de sus primeras empresas, se les ordena el exterminio de un asentamiento de máquinas ubicado en un desierto cercano. Lo que encuentran al llegar es totalmente sorprendente: las máquinas han desarrollado una actitud tribal, emplean un primitivo lenguaje y se protegen las unas a las otras. Confusos, se adentran en las profundidades del desierto, hasta encontrar las ruinas de una antigua ciudad. Por alguna razón, las máquinas protegen celosamente dicha ubicación, y no es hasta que llegan al centro de la misma que entienden el motivo: las máquinas han adoptado roles binarios y están llevando a cabo rituales para tratar de crear vida. Ellos, al igual que los androides, son conscientes de la gran base de datos que ha dejado tras de sí la humanidad y en la misma han encontrado conceptos como “bebé”, “nacimiento” y “vida”. Neuróticos, porque son incapaces de engendrar vida debido a su naturaleza no biológica, tratan de imitar toda clase de prácticas que han encontrado en la base de datos. Sin embargo, 2B y 9S tienen una misión y deben cumplirla. Cuando inician el ataque las máquinas son conscientes de la imposibilidad de alzarse con la victoria. En un acto de desesperación, se fusionan conformando una amalgama de metal y circuitos. Uniendo sus piezas, núcleos y sensores logran su ansiado cometido: crean vida. Fruto de esa fusión de las máquinas nace un androide, cuyo nombre procede de una rápida búsqueda en la base de datos con la intención de hallar respuesta al origen de la vida: Adán. Acto seguido, Adán se enfrentará a los asesinos de sus creadores, pero es incapaz de alzarse con la

victoria. Sin embargo, Adán posee un gran poder, que le permite dividir su núcleo en dos para crear otro androide: Eva. Ahora, con el poder combinado de ambos pueden hacer frente a 2B y 9S, quienes son derrotados y forzados a retirarse de la batalla.

Adán y Eva toman ambos el rol masculino con respecto al eje binario de géneros que encuentran en la base de datos. Sin embargo, en lugar de ubicarse como una pareja, tal y como señala el pasaje bíblico, adoptan el rol de hermanos, cuidando el uno del otro. Estos personajes son ejemplos prácticos para comprender ciertas afirmaciones aportadas por el psicoanálisis. Inicialmente, tanto Adán como Eva carecen de vestimenta, personalidad y “género”. Adán, tras pasar días leyendo documentos dejados atrás por la humanidad en la base de datos, descubre que el primer proceso de identificación consiste en el posicionamiento del sujeto en el campo de lo sexual. Por ello, decide posicionar a él y a su hermano en lo masculino. Con dicho objetivo, reconfigura su lenguaje y emplea un vocabulario concreto para remarcar la posición sexuada de ambos, y posteriormente hará uso de la mascarada: creará unas vestimentas apropiadas, su modulador de voz será modificado con la intención de asemejarse a la voz masculina, etc. Finalmente, cortará el cabello artificial de su hermano, lo educará y caracterizará con el objetivo de crear diferencias entre ambos. Como resultado, Adán y Eva, a pesar de proceder de un modelo exactamente igual, adquieren personalidades distintas. Adán es serio, reservado, estudioso y siente pasión por todo lo relacionado con el ser humano, su objetivo final es convertirse en uno de ellos. Eva, por el contrario, tiene un carácter infantil, despreocupado y lo único que desea es divertirse junto a su hermano. Esta división es la que crea una clara encarnación de las pulsiones, siendo Adán la tanática y Eva la erótica. Esto se demuestra con los acontecimientos ocurridos sobre el ecuador de la narración. Adán, incapaz de comprender el funcionamiento de la pulsión erótica, entiende que la única manera de alcanzar su objetivo final y convertirse en un humano es mediante la muerte. La muerte es para él el único método de unión con la humanidad. Ha leído cómo llegar a la misma, aunque, como ocurre con los humanos, sigue siendo un atrayente misterio para él. Adán secuestra a 9S. Su plan consiste en que 2B dé con él y su plan triunfe. Tras una larga batalla, Adán cae sobre el pavimento completamente dañado, desconectado y con una sonrisa en sus labios. Eva no tarda en descubrir la pérdida de su hermano. El amor se convierte en neurosis, nunca volverá a tener a su hermano consigo, lo sabe, pero el no tener aquello que desea, lo único que ha tenido, lo acaba volviendo completamente psicótico. Eva acaba de conocer el proceso de castración mediante este episodio, su objeto

de deseo, el falo, ya no está. Está completamente solo, rodeado de máquinas que ni siquiera son capaces de encadenar una frase, no hay nadie que le devuelva la plenitud que le ofrecía su hermano. Desquiciado, ataca a 2B y 9S, pero acaba siendo derrotado.

Pero, ¿qué tiene que ver el videojuego con la *Beautiful Fighting Girl*? Para comprenderlo, es necesario detenerse a hablar sobre 2B. Ella es una androide mascarada como fémina, la cual ha sido diseñada para el combate. Como no ha sido programada para cuestionar ordenes lleva a cabo cualquier clase de misión sin ni siquiera cuestionarla. Carece de una motivación concreta para luchar, pues, para ella, su única función consiste en practicar la guerra para cumplir lo que ordenan sus superiores. Ella, junto a sus compañeras procedentes del mismo modelo, tienen una programación exacta. Más tarde, cerca del final de la historia, 2B descubre una desagradable revelación: los *aliens* que YoRHa perseguía perdieron la vida hace cientos de años cuando trataron de ocultarse bajo tierra. Y lo que es más importante, no existe ningún bunker en la luna poblado por humanos. La humanidad sufrió una súbita extinción antes de la llegada de los *aliens*, por un mortífero virus especialmente violento con ellos. Todo era una farsa. Los androides que conforman la organización YoRHa están creados a partir de piezas de las máquinas que los aliens abandonaron en la superficie. Entonces, ¿cuál es el verdadero motivo de la guerra entre androides y máquinas? Ninguno, la sucesión de guerras que azotaron el paso de las décadas se sustentaba en una mentira creada por el alto mando de YoRHa: unos androides que creían que la guerra les otorgaría una identidad, una razón para existir destinada a esas piezas de metal que habían sido abandonadas por sus creadores hacía siglos. Una falsa división en bandos que las haría luchar por toda la eternidad y les daría un cometido vital. 2B no es la representación más fidedigna de una *Beautiful Fighting Girl* por sus características físicas y psíquicas, sino porque busca su identidad en una eterna batalla que carece de motivo y final. Pero antes de finalizar, hay otro personaje que merece detenimiento y análisis: 9S.

9S no está programado, ni construido, para combatir. Es una unidad de apoyo que trabaja junto a 2B, sin involucrarse demasiado en las refriegas. Él es un personaje que, al contrario que su compañera, está ubicado en el plano masculino. Además, cuestiona las ordenes que recibe (sabe de sobra que hay algo que no está yendo bien, pero ignora de qué se trata) y es un androide con una identidad algo más humanizada. Requiere una explicación, pero sería necesario señalar que 9S representa al *otaku* que en ese justo momento se encuentra a los mandos. Con el transcurso de la partida, el jugador podrá

controlar al trío protagonista y es durante la narración de 9S que transcurren los eventos más interesantes. Yoko Taro aprovecha esta oportunidad para jugar con la cuarta pared y exponer la mentalidad del *otaku*. En un punto concreto de la historia, 2B desaparece y 9S marcha en su búsqueda con la intención de ¿rescatarla? Durante ese episodio, la acción se detiene repetidamente, un texto ocupa la totalidad de la pantalla con la siguiente pregunta: “You’re thinking about how much you want to \*\*\*\* 2B, aren’t you?” ¿9S, y el jugador que lo controla, busca salvar a 2B o quiere recuperar el objeto de deseo? 9S admite como gracias a 2B él pudo sentirse identificado y gracias a ello sentirse como un individuo completo. Acercándose al final de la aventura, YoRHa es destruida por una fuerza desconocida. 2B y 9S se ven obligados a escapar de las instalaciones, sin embargo, durante la huida 2B es afectada por un virus informático. Dicho virus no tarda en destruirla por completo. 9S enloquece, jamás será capaz de alcanzar ahora el objeto de deseo y entra en un estado de neurosis total. Él ahora se encuentra en las mismas circunstancias que el *otaku*. El *otaku* se encuentra neurótico porque es incapaz de alcanzar el objeto de deseo por la distancia existente entre él y la figura de ficción, mientras, 9S sufre esta patología porque ha perdido aquello que deseaba y que era incapaz de amar por su propia condición. Él dará inicio a la empresa de tratar de recuperarla, pero se ve envuelto en un continuo círculo de frustración. Llegando al pináculo de la historia, él decidirá tomar la última alternativa para recuperar al objeto de deseo. Encuentra un modelo exactamente igual al de 2B. Él está ilusionado, cree recuperarla, pero la androide está fuera de control y se dispone a eliminarlo. Se defiende, tras haber pasado tanto tiempo sólo ha adquirido nociones de combate y sale victorioso. Él tiene que soportar tener volverla a perder otra vez. Y no lo hará. Aprovechando que ha perdido un brazo durante la contienda, sustrae la extremidad del androide que reposa inmóvil en el suelo. Implanta la artificial articulación sobre su reciente muñón. ¿La fusión literal con 2B logrará hacerle alcanzar la totalidad? La respuesta es, desgraciadamente para 9S, negativa. Una vez efectuada la castración, el objeto de deseo, el falo, no vuelve. El androide pierde cualquier rastro de raciocinio, volviéndose hostil contra cualquier ser que ose acercársele.

¿Quién es el verdadero villano en *NieR: Automata*? ¿Las máquinas? ¿YoRHa? Yoko Taro elige una atribuir toda la desgracia de la narración a un enemigo invisible: el lenguaje. Son los conceptos guardados en la base de datos (el amor, la muerte, la vida, la identidad, etc), los que producen que los personajes se conviertan en neuróticos. Son androides, y su naturaleza no biológica les impide alcanzar y comprender tales definiciones.

Adquieren conceptos que tratan de imitar, pero son incapaces. Tratar de emular a la humanidad es lo que, irónicamente, les destruye. El apotegma lacaniano “el inconsciente es estructurado como un lenguaje” (Lacan, 1963-1965, Seminario 11) brilla en una narración donde el razonamiento de los androides se encuentra en circuitos inertes que tratan de asimilar definiciones lingüísticas que no son capaces de comprender.

*Issho ni Training: Training with Hinako* (2009). Las barreras están rotas.

Finalmente, sería conveniente analizar el anime *Issho ni Training: Training with Hinako*, la cual se aleja de la definición aportada de *Beautiful Fighting Girl* pero aporta nuevos matices al estudio psicoanalítico de la relación del *otaku* con la figura perteneciente a una estructura ficticia. A partir de 2009 se iniciaría el lanzamiento de una serie de *OVA's* protagonizadas por una joven llamada Hinako. La estructura del primer episodio es bastante simple, centrándose en cómo la joven enseña al espectador una serie de rutinas para que este pueda hacer ejercicio. La cámara la enfoca constantemente, los distintos planos la colocan siempre a ella como el centro de atención variando conforme ella cambia de un ejercicio a otro. Pero hay que algo que llama notablemente la atención a la hora de visualizar este episodio: Hinako se dirige directamente al espectador a la hora de realizar sus explicaciones. Pero, esto es obvio, no deja de tratarse de una especie de tutorial para deportistas autodidactas, sin embargo, será en el segundo episodio cuando las verdaderas intenciones de esta serie empezarán a mostrarse. Debido a las altas ventas que tuvo el anterior *OVA*, el estudio creador decidió lanzar un nuevo episodio bajo el nombre *Sleeping with Hinako* (2010) y posteriormente *Bathtime with Hinako & Hiyoko* (2010). La estructura en estos episodios es la misma: Hinako sigue refiriéndose directamente al espectador, lo único que ha cambiado ahora es el funcionamiento de la cámara, la cual trata de imitar una visión en primera persona. Se hace poco uso del plano secuencial para conseguir una mayor inmersión por parte del espectador.

El estudio de animación japonesa Studio Hibari creó esta serie de *OVA's* donde directamente la cuarta pared no existe. Aquellos deseantes de los objetos de ficción están más cerca que nunca del objeto deseado. Ahora la figura, aparentemente, sabe de la existencia del espectador, se dirige directamente a él. La cámara juega a favor del mismo, contemplando la escena tal y como lo haría él. Para el *otaku*, como se ha mencionado previamente, no es la primera que se interesa por objetos de ficción, pero dichas figuras siempre se han posicionado lejanas, viviendo sus vidas y aventuras, siendo el *otaku* un

mero espectador apartado e invisible. Los OVA's creados por el Studio Hibari legitiman la existencia del *otaku* dentro del escenario ficticio, al fin y al cabo, Hinako se convierte en el Otro quien otorga una identificación al reconocer la existencia del espectador.

Nuevamente sería necesario recordar cómo esto es posible dentro de la mentalidad nipona. Muchos críticos escépticos occidentales son incapaces de comprender la eficacia y el éxito de estas *OVA's*. Hinako sirviéndose del campo magnético de la sexualidad consigue que la barrera prácticamente inexistente de la realidad y ficción, que se encuentra en el inconsciente del *otaku*, se fracture todavía más. La neurosis que caracterizaba al *otaku* ahora se ve diluida, el objeto de deseo se muestra más alcanzable. Hinako no es la única representante de esta búsqueda a la hora de destruir las barreras de la ficción, puesto que estudios de videojuegos nipones crean productos donde inteligencias artificiales con cuerpo de mujer se dirigen directamente al espectador creando una ilusión de entendimiento mutuo. Sin mencionar la popular *visual novel*, que trata de implicar de tal forma al espectador que se le pide una implicación directa a la hora de elegir qué será lo próximo que les dirá a tales figuras ficticias. Siguiendo la estructura del nudo borromeo, lo Real y lo Imaginario se vinculan hasta que sus barreras son apenas reconocibles. Esto recuerda a afirmación enunciada por Tadeusz Kantor en *El Teatro de la Muerte* (1975):

El teatro sucumbe [...] cuando acepta automáticamente esa forma de imitación de la vida [...] en vez de plegarse a la abstracción del espacio. [...] El concepto de vida no puede reintroducirse en el arte más que por la ausencia de vida. [...] Por ello, son los títeres, quienes pueden durante el breve momento de una mirada, levantar la punta del velo [...] son el recurso a la muerte a través de la estafa de las apariencias (Kantor, 1975).

## Conclusión.

### ¿Por qué las *Beautiful Fighting Girls*?

A mediados de diciembre de 2012 se efectuaría en el Centro Internacional una conferencia sobre *haiku*. A pesar del protagonismo que recibieron las breves composiciones poéticas japonesas a lo largo de la conferencia, se mencionaron momentáneamente algunas ideas que motivarían la realización de este documento. La conferencia fue llevada a cargo por el profesor Vicente Haya. En esta, expuso la imposibilidad de comprender una cultura sin que exista una inmersión total sociocultural, algo completamente imposible para un estudiante occidental. Sin embargo, existen distintas maneras de acercamiento para tratar de comprender en lo posible la cultura nipona. Los ejemplos enumerados fueron varios: las artes marciales, la sofisticada y premeditada ceremonia del té, el haiku (y las formas japonesas de expresión literaria), las festividades nacidas a raíz de creencias míticas y religiosas, la genealogía del desarrollo histórico del archipiélago y su trato con las comunidades colindantes, y, por último, sus creaciones audiovisuales. Contemplar cualquier producto cinematográfico japonés supone una disposición previa por parte del espectador de ampliar sus horizontes. El ritmo de las escenas, los núcleos narrativos, el tratamiento de la iluminación y sus escenarios difieren de los planteamientos occidentales, lo que hace de estas obras cinematográficas piezas extravagantes y de gran valor. Tras examinar las distintas opciones, se seleccionó un proyecto de investigación más concreto: el manga/anime.

Resulta obvio que estos productos constituyen una parte bastante notable en la vida del japonés contemporáneo. Los seguidores se cuentan por millares. Incluso, en el año 2009, Tarō Asō, por aquel momento Primer Ministro de Japón, se sirvió del manga/anime para estimular la economía del país. Partiendo de esta base, se abre un amplio abanico de posibilidades: ¿Desarrollar un documento que detalle el desarrollo histórico del manga/anime? ¿Explicar sus influencias? ¿Elaborar un amplio comentario sobre aquellas series que ofrezcan elementos novedosos y reconstructivos? Era necesario algo más concreto y práctico.

En aquella conferencia, Haya se refería a estos acercamientos como “puertas”, las cuales servían para que el occidental pudiera mirar por el ojo de la cerradura con el fin de

ampliar sus conocimientos. Seleccionada la puerta, una gran cantidad de características se contemplaban en el otro lado. En ese momento, surgió una idea: usar el psicoanálisis (inicialmente mediante la teoría de las pulsiones) para interpretar el manga/anime. Las pulsiones constituyen un elemento tan universal en el inconsciente colectivo que podría usarse para comprender la mentalidad japonesa. En 2014, y con una idea ya preconcebida, los planes vuelven a cambiar. La lectura del ensayo *Beautiful Fighting Girl* proporciona un nuevo punto de vista sobre las figuras femeninas del manga/anime, mientras efectúa un hábil desarrollo de la mentalidad del otaku. Hacer uso de este ensayo y ampliarlo empleando nuevos elementos de la teoría lacaniana no empleados por Tamaki Saitō y nuevas series que aporten ideas nuevas sobre esta figura, crearía un documento lo suficientemente práctico como para entender en mayor medida la mentalidad japonesa.

### El anime está muriendo.

En el año 2015, Hideaki Anno predijo cómo el anime se encontraba actualmente al borde del colapso, acercándose inevitablemente a un punto de inflexión donde desfallecería (*Evangelion Creator Predicts the Death of Anime, May 2015 Kotaku*). Es cierto que él es uno de los autores más prolíficos del medio, pero es innegable que posee un amplio conocimiento sobre las tendencias actuales del manga/anime, además de ser sabedor del potencial que tienen dichas producciones. Su obra más sobresaliente, *Evangelion* (1995), sigue dando de qué hablar a día de hoy, y sus personajes han trascendido como iconos de la cultura pop. Ha contemplado el proceso de crecimiento del manga/anime entre bambalinas y su testimonio debe tenerse en consideración. Observando la actualidad del medio, es difícil no discernir señales de agotamiento. Las tramas adoptan enfoques más fiables, los autores prefieren no correr riesgos y crear historias genéricas que puedan atraer al mayor número de público posible, asegurándose las ganancias económicas. Los personajes tienen cada vez identidades más planas, teniendo escasa profundidad y matices. El género *shonen* no logra desvincularse de su actitud adolescente y pomposa. Como resultado, usar la animación como experimentación es una opción cada vez menos recurrente. Animes como *Serial Experiments Lain* (1998), *Paranoia Agent* (2004) o la conocida película *Ghost in the Shell* (2002), abordaban cuestiones complejas y se servían de la animación para redactar un mensaje más eficaz. Actualmente, el gran público japonés está sumergido en una narrativa simple y manejable. Las engorrosas series anteriormente mencionadas se han convertido en disimuladas creaciones de culto.

¿Está el anime destinado a perderse en narraciones genéricas? Mientras la multitud posa la mirada en las creaciones más sencillas en busca de un entretenimiento más palomitero, nuevos autores emergen con mensajes que transmitir. Ejemplos como Inio Asano, creador del prestigioso manga *Oyasumi Punpun* (おやすみ プンポン) (2007) o Shin'ichirō Watanabe, con su reciente *Zankyō no Terror* (残響のテロル) (2014). La atrevida determinación de autores de este estilo logrará que el manga/anime, hasta que colapse, continúe aportando elementos novedosos y nuevos puntos de vista. La masiva economía capitalizada, no impide que autores independientes plasmen sus ideales y pensamientos entre sus creaciones. Como ocurrió con Alan Moore, se necesitó una época de receso para la creación de una de las obras que más aportaría al cómic norteamericano: *Watchmen* (1986). Nuevas interpretaciones de figuras como las *Beautiful Fighting Girl* o análisis más complejos de la personalidad del otaku se dibujan en el horizonte, sólo hay que esperarlas.

El pasado como prueba y un futuro de preservación.

Se pueden encontrar ejemplos de *Phallic Girls* occidentales en *El rey Lear* o en *Peter Pan* y *Wendy*, pero, de la *Beautiful Fighting Girls* también puede hallarse una sustanciosa cantidad de figuras que siguen el mismo patrón. Las conocidas amazonas, recurrentes en la mitología griega. Juana de Arco, figura en torno la cual gira un misticismo atrayente y que ha logrado trascender a creaciones audiovisuales contemporáneas (incluso una reinterpretación en el anime, de la mano del director Atsunobu Umezawa en 1999). Los mitos de la reina Boudica y su venganza contra los romanos. Y, en China, la conocida Mulán, protagonista de *Balada de Mulán*, poema chino del siglo VI. Era cuestión de tiempo que la producción audiovisual comprendiera que la *Beautiful Fighting Girl* posee un aura seductora y atrayente. Se ha empleado en multitud de películas hollywoodienses y de series de éxito. Su alta recurrencia demuestra el circuito de pulsiones explicado previamente, un circuito condenado a repetirse. La *Beautiful Fighting Girl* seguirá dando de qué hablar porque no podemos evitarlo.

## Bibliografía.

- Allouch, Jean. *El sexo del amo*. El Cuenco de Plata. Buenos Aires, 2009.
- Azuma, Hiroki. *Yubinteki fuantachi [Postal Anxieties]*. Asahi Shinbusha. Tokyo, 1999.
- Bailly, Lionel. *Lacan: A Beginner's Guide*. (Vol. 21, p. 248). Beginner's Guides. Londres, 2012.
- Bonesteel, Michael. *Henry Darger: Art and Selected Writings by Michael Bonesteel*. (p. 240). Rizzoli. Nueva York, 2000.
- Butler, Judith. *El género en disputa*. Paidós. Barcelona, 2007.
- Fenichel, Otto. *Colección DIVA*, Número 15. [Texto recogido en el artículo *La ecuación simbólica: Muchacha = Falo*]. Colección DIVA. Madrid, 1999.
- Freud, Sigmund. *Tótem y Tabú*. Alianza Editorial. Madrid, 2011.
- Haraway, Donna. *El Manifiesto Cyborg*. [El ensayo puede encontrarse en multiplicidad de sitios, por ejemplo: [http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana\\_raggi/wp-content/uploads/2013/12/manifiesto-cyborg.pdf](http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana_raggi/wp-content/uploads/2013/12/manifiesto-cyborg.pdf)]. 1983.
- Kantor, Tadeusz. *El Teatro de la Muerte y otros ensayos 1944-1986*. (Ensayo *El Teatro de la Muerte*). ALBA EDITORIAL. Barcelona, 2010.
- Lacan, Jacques. *The Meaning of the Phallus*, en *Feminine Sexuality: Jacques Lacan and the Ecole Freudienne* de Juliet Mitchell y Jacqueline Rose (1985). (p. 83 -85). (trad. cast.: *La significacion del falo*, en *Escritos 2*, Siglo XXI. Buenos Aires, 1987.
- MacGregor, John. M. *Henry Darger: In the Realms of the Unreal*. Delano Greenidge Editions. Nueva York, 2002.
- Michel, Sonya. Mahon, Rianne. *Child Care Policy at the Crossroads: Gender and Welfare State Restructuring*. (Capítulo uno: *Child Care Policy at the Crossroads: Gender and Welfare State Restructuring*). Routledge. Nueva York, 2002.
- Miller, Jacques-Alain. *Introducción a la Clínica Lacania*. (Capítulo *Clínica de la posición femenina*, p. 291, 292). RBA LIBROS. Barcelona, 2006.

Nakai, Hisao. "Seishin bunretsubyo no kankai katei hi-gengoteki sekkin ho no tekio kettei" [Adaptive decisions base non-verbal modes of approach in the treatment process in schizophrenia] recogido en Nakai Hisao chosakushu dai ikkan: bunretsubyo [Works of Nakai Hisao, volumen 1: Schizophrenia]. Iwasaki Gakujutsu Shupansha. Tokyo, 1984.

Otsuka Eiji. *Kaso genjitsu hiho* [Critique of virtual reality]. Shin'yosha. Tokyo, 1992.

Perron, Bernard. *Silent Hill: The Terror Engine*. UNIV OF MICHIGAN. Michigan, 2012.

Sawaragi Noi. *Nihon, gendai, bijutsu* [Japan, modern, art]. Shinchosha. Tokyo 1998.

Soler, Coler. *Lo que Lacan dijo de las mujeres: estudio de psicoanálisis*. (Capítulo *Éticas Sexuadas*, p. 197-213). Paidós. Buenos Aires, 2006.

Tamaki, Saitō. *Beautiful Fighting Girl*. University of Minnesota Press. Minnesota, 2011.

Tamaki, Saitō. *Social withdrawal--Adolescence without End*. (p. 11, 201). University of Minnesota Press. Minnesota, 2013.

#### Filmografía:

Azuma, Iriya (Productor). (1992). *Sailor Moon* (TV anime). Toei Animation.

Beuglet, Nicolas (Director). (2002). *Making of Silent Hill 2* (Documental). Fun TV.

Fujitomo, Jiro (Director). (2001). *Alien 9* (OVA). J.C. Staff.

Iwakami, Atsuhiko (Productor). (2011). *Puella Magi Madoka Magica*. (TV anime). Shaft.

Kimura, Shinichiro (Director) (2010) *Bathtime with Hinako & Hiyoko* (OVA). Studio Hibari.

Kimura, Shinichiro (Director) (2010) *Sleeping with Hinako* (OVA). Studio Hibari.

Nakagaki, Hitomi (Productor). (1997). *Perfect Blue* (Película). Madhouse.

Saguru, Shiro. (Productor). (1995). *Evangelion*. (TV anime). Gainax.

Suzuki, Iku (Director) (2009) *Issho ni Training: Training with Hinako* (OVA). Studio Hibari.

## Seminarios<sup>47</sup>:

1953-1954, *Les écrits techniques de Freud*, Paris, Le Seuil, 1975. [*Los escritos técnicos de Freud*, Bs. As., Paidós, 1981]. [Mencionado como Seminario 1].

1955-1956, *Les psychoses*, Paris, Le Seuil, 1981. [*La psicosis*, Bs. As., Paidós, 1984]. [Mencionado como Seminario 3].

1960-1961, *Le transfert dans sa disparité subjective, sa préndne situation, ses excursions techniques*, version Stécriture, disponible en el sitio de l'École lacanienne de psychanalyse. [Mencionado como Seminario 8].

1963-1965, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse* [Mencionado como Seminario 11].

1965-1966, *L'objet de la psychanalyse* [Mencionado como Seminario 13].

1967-1968, *La logique du fantasme*, estenografía. [Mencionado como Seminario 14]

## Artículos y Vídeos Web:

[icfgranada]. (2017, julio 28) *Jean-Louis Gault - Lacan y el amor* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=e8YradkfqYQ> [Consulta: 08/03/2018]

[MACBA Barcelona]. (2014, octubre 20). *Lacan para multitudes: Primera sesión (1/4) a cargo de Manuel Asensi* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4i2vQEHNpEs&t=1027s&list=LLEO91p2eqjvBQZy2tdVdoMw&index=4> [Consulta: 14/02/2018]

*AnimeLand* #32. (1997) *Interview with Hideaki Anno*. [Artículo web] Recuperado de: <https://www.guern.net/docs/eva/1997-animeland-may-hideakianno-interview-english> [Consulta: 05/06/2018]

Banseel, Casey. (2014). "Ghibli's Hayao Miyazaki says the anime industry's problem is that it's full of anime fans" [Artículo web]. Recuperado de:

---

<sup>47</sup> La traducción de las citas extraídas de dichos seminarios es la ofrecida por el ensayo: *El amor Lacan* de Jean Allouch. El Cuenco de Plata. Buenos Aires, 2011.

<https://soraneews24.com/2014/01/30/ghiblis-hayao-miyazaki-says-the-anime-industrys-problem-is-that-its-full-of-anime-fans/> [Consulta: 20/10/2017]

Castrillo, Dolores. (2009) *Necesidad, demanda, deseo*. [Artículo web]. Recuperado de: [http://webs.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/N/necesidad\\_demanda.htm](http://webs.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/N/necesidad_demanda.htm) [Consulta: 06/03/2018]

Kotaku (2015) *Evangelion Creator Predicts the Death of Anime* [Artículo web] Recuperado de: <https://kotaku.com/evangelion-creator-predicts-the-death-of-anime-1706738732> [Consulta: 21/08/2018]

### Videjuegos:

*NieR: Automata* (2017). Square Enix

*Silent Hill 2* (2001). Konami.

